

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA

Jogos Digitais e Ensino de História Antiga:
Uma abordagem a partir de *Assassin's Creed Odyssey*

Paula Katherine Tarquino

Orientadora: Profa. Dra. Priscilla Gontijo Leite
Linha de Pesquisa: Ensino de História e Saberes Históricos

JOÃO PESSOA - PB
DEZEMBRO - 2022

**JOGOS DIGITAIS E ENSINO DE HISTÓRIA ANTIGA:
UMA ABORDAGEM A PARTIR DE *ASSASSIN'S CREED ODYSSEY***

PAULA KATHERINE TARQUINO

Dissertação de Mestrado apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em História do
Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes
da Universidade Federal da Paraíba - UFPB,
em cumprimento às exigências para obtenção
do título de Mestre em História, Área de
Concentração em História e Cultura Histórica.

Orientadora: Profa. Dra. Priscilla Gontijo Leite

Linha de Pesquisa: Ensino de História e Saberes Históricos

JOÃO PESSOA

2022

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

T176j Tarquino, Paula Katherine.

Jogos digitais e ensino de história antiga : uma abordagem a partir de assassin`s creed odyssey / Paula Katherine Tarquino. - João Pessoa, 2022.

71 f. : il.

Orientação: Priscilla Gontijo Leite.

Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCHLA.

1. Histórica - Grécia antiga. 2. Jogos digitais. 3. Ensino - História antiga. I. Leite, Priscilla Gontijo. II. Título.

UFPB/BC

CDU 94(38) (043)



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA

Ata nº 263 de defesa de Dissertação do Programa de Pós-Graduação em História do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal da Paraíba de autoria da mestranda PAULA KATHERINE TARQUINO, área de concentração História e Cultura Histórica, linha de pesquisa em ENSINO DE HISTÓRIA E SABERES HISTÓRICOS.

- Aos dezesesseis dias do mês de dezembro do ano de 2022, às 10 horas, em sessão realizada em sala virtual (MEET) pelo endereço <https://meet.google.com/kuj-edsw-kqa>, atendendo aos princípios ordenadores dos Artigos 67 a 72 do Regulamento do Programa de Pós-Graduação em História do CCHLA da UFPB, foi realizada a Sessão de Defesa e Julgamento da Dissertação de autoria da mestranda **PAULA KATHERINE TARQUINO**, matrícula **20201004431**, junto ao PPGH/CCHLA/UFPB, requisito final para obtenção do título de Mestre em História na área de concentração em História e Cultura Histórica, linha de pesquisa ENSINO DE HISTÓRIA E SABERES HISTÓRICOS, conforme encaminhamento da Professora SURYA AARONOVICH POMBO DE BARROS, Coordenadora do PPGH, e cumprimento do exame de qualificação, pré-requisito para esta apresentação, segundo registrado na secretaria do Programa. O trabalho da mestranda foi avaliado pela Banca Examinadora composta pelos(as) professores(as) doutores(as): **PRISCILLA GONTIJO LEITE** (UFPB – Orientadora e Presidente da sessão), **GUILHERME GOMES MOERBECK** (UERJ – Examinador Externo à instituição) e **FERNANDO CAUDURO PUREZA** (UFPB – Examinador Interno). A realização da sessão de Julgamento e Avaliação ocorreu na sala virtual (MEET) pelo endereço <https://meet.google.com/kuj-edsw-kqa>, divulgado previamente pelo PPGH e com acesso permitido aos interessados em acompanhá-la em tempo real. Iniciada a sessão, a presidente **PRISCILLA GONTIJO LEITE** apresentou os membros da Comissão e, em seguida, indicou à mestranda para que fizesse, oralmente e pelo tempo de 20 minutos, a apresentação do Trabalho Final intitulado *"Jogos Digitais e Ensino de História: Uma abordagem a partir de Assassin's Creed Odyssey"*. Concluída a apresentação, procedeu-se à arguição pelos membros da Banca. Ao final da arguição, foi solicitado ao público presente que saísse da sala a fim de que a banca pudesse deliberar sobre a apresentação da mestranda. Após discussão, a Banca emitiu o seguinte parecer:
- o texto encontra-se bem escrito, objetivo e fluído e possui o mérito de apresentar categorias analíticas bem explícitas e operacionais com grande potencial de reflexão. Recomenda-se que para pesquisas futuras a ampliação dos debates historiográficos, bem como a discussão sobre o presentismo histórico e o realismo histórico na construção dos jogos digitais. Ademais, a metodologia hermenêutica vinculada à didática da história pode favorecer as reflexões sobre o ensino de história e o uso de jogos digitais na sala de aula.
- Assim, decidiu-se pelo conceito **APROVADO**. Deve a secretaria do PPGH, após homologação desta ata pelo Colegiado deste Programa, solicitar à Pró-Reitoria de Pós-Graduação da Universidade Federal da Paraíba a emissão, na forma da lei, do respectivo diploma de Mestre em História. Terminada a sessão foi encerrada a reunião, da qual, eu, SURYA AARONOVICH POMBO DE BARROS, Coordenadora do

PPGH, lavrei a presente ata que vai assinada pelos membros da banca e pela mestranda.

João Pessoa, 16 de dezembro de 2022.

40 Orientadora Priscilla Gontijo Leite

Examinador Externo Julia Maria

45 Examinador Interno Paulo André Pires

Mestranda Paula Katherine Sarguino

50

Resumo

A presente pesquisa tem por objetivo desenvolver uma análise do jogo digital *Assassin's Creed Odyssey*, no qual apresenta suas narrativas no contexto da Grécia Antiga, durante a Guerra do Peloponeso. O jogo foi produzido com o apoio de pesquisadores dos estudos clássicos com o objetivo de fazer uma ambientação histórica mais verossímil possível. Dessa forma, a partir da discussão dos conceitos de representação histórica e usos do passado, compreender como o objeto de estudo utiliza as fontes históricas para construir sua própria narrativa. Além disso, a pesquisa busca compreender como esse jogo pode contribuir para ensino de História Antiga na educação básica.

Palavras-chaves: Ensino de História Antiga, Jogos Digitais, Grécia Antiga

Abstract

This text aims to develop an analysis of the digital game *Assassin's Creed Odyssey*, in which it presents its narratives in the context of Ancient Greece, during the Peloponnesian War. The game was produced with the support of researchers from classical studies with the aim of making the most believable historical setting possible. Thus, from the discussion of the concepts of historical representation and uses of the past, to understand how the object of study uses historical sources to build its own narrative. In addition, the research seeks to understand how this game can contribute to the teaching of Ancient History in basic education.

Keywords: Ancient History Teaching, Digital Games, Ancient Greece

Introdução	7
1 Usos do Passado e a Representação Histórica da Grécia Antiga nos Jogos Digitais	10
1.1 A Indústria Cultural dos Jogos Digitais	13
1.2 Jogos Digitais e o Ensino de História Antiga	23
1.3 Usos do Passado e a Representação Histórica da Grécia Antiga em <i>Odyssey</i>	29
1.4 Consciência Histórica e Cultura Histórica	35
2 <i>Assassin's Creed Odyssey</i> e as fontes históricas sobre a Guerra do Peloponeso	39
2.1 Contexto Histórico: <i>Odyssey</i> e a Guerra do Peloponeso	40
2.2 Tucídides e a Guerra do peloponeso e sua influência na representação histórica de <i>Odyssey</i>	50
3 <i>Assassin's Creed Odyssey</i> e suas possibilidades para o ensino de História Antiga	51
3.1 Desenhando <i>Assassin's Creed Odyssey</i> para não gamers	51
3.2 Discutindo possibilidades para o Ensino de História Antiga a partir de <i>Assassin's Creed Odyssey</i>	59
Considerações Finais	69
Referências Bibliográficas	70

Introdução

O consumo de jogos digitais está em alta no Brasil e no mundo, atraindo o gosto de pessoas de idades, gêneros e classes sociais distintas. De acordo com um estudo feito pela Comscore, uma empresa que analisa o uso dos recursos digitais pela população, o mercado de games alcança cerca de 70% da população brasileira (Prodview, 2020). Com o objetivo de atender a demanda de uma sociedade cada vez mais diversificada, a indústria dos games produziu inúmeros títulos com temáticas variadas.

Nesse contexto, produtos da indústria cultural, recorrentemente, trazem em seu escopo representações históricas para serem consumidas pelo mercado capitalista. As pessoas gostam de temáticas históricas nos jogos digitais, se sentem atraídas pela possibilidade de vivenciarem o passado, mesmo que de forma simulada. Dessa forma, os jogos digitais oferecem essa experiência a seu público por serem, além de audiovisuais, interativos.

Comumente as sociedades se apropriam do passado histórico e o reproduzem à sua maneira. Num contexto específico, podemos observar uma indústria cultural economicamente interessada em representar o passado histórico. Vale salientar que há uma série de interesses e valores intrínsecos a essas apropriações, que muitas vezes se distanciam do conhecimento histórico no intuito de atender a demandas mercadológicas.

Como esses produtos são consumidos por um público bastante amplo e diversificado, é notório que possuem a capacidade de influenciar na construção de um imaginário sobre determinado contexto histórico. Desse modo, o trabalho do historiador se torna importante ao estudar essas fontes contemporâneas, criticando-as e problematizando seus usos do passado.

A presente pesquisa tem como principal objetivo analisar a representação histórica da Grécia Antiga no jogo digital *Assassin's Creed Odyssey*¹, pensando esse objeto para o uso em contexto educativo e identificando possibilidades metodológicas que auxiliem o professor no processo de ensino e aprendizagem de História Antiga. Para alcançar essas finalidades, planejei a organização dos capítulos da seguinte forma.

No primeiro capítulo apresentei e discuti os conceitos utilizados ao longo da pesquisa, são eles: i) usos do passado, para discutir as apropriações da História pelos jogos digitais e compreender os fatores que influenciam nessas representações; ii) memória histórica, pois

¹ *Assassin's Creed Odyssey* é um jogo desenvolvido pela empresa canadense *Ubisoft* lançado em 2018, cujo enredo possui uma ambientação histórica no contexto da Grécia Antiga, durante a Guerra do Peloponeso. Para tornar a narrativa mais fluida, a partir desse momento, utilizarei apenas o nome *Odyssey* para me referir ao objeto da pesquisa.

compreendo que a indústria cultural, ao se apropriar da História, pode influenciar a sociedade na construção de uma memória histórica; iii) cultura histórica, para compreender como o objeto em estudo se apropria da cultura história em torno da Grécia Antiga e também, analisar sua capacidade de produzir uma cultura histórica; iv) por último, o conceito de consciência histórica, desenvolvido por Jörn Rüsen, no intuito de investigar possibilidades metodológicas que o jogo oferece para que no contexto escolar e mediado pelo professor possa desenvolver as habilidades dos alunos dentro da dimensão da consciência histórica.

No último tópico do primeiro capítulo apresentei algumas apropriações que a indústria dos jogos digitais tem feito da História e como essas apropriações influenciam na construção de memórias históricas. Em seguida, contextualizei a produção do jogo *Odyssey*, como se desenvolveu a construção da ambientação da Grécia Clássica durante a Guerra do Peloponeso. Identifiquei as fontes que os desenvolvedores pesquisaram para construir essa ambientação histórica, bem como, o trabalho de consultoria feito pela historiadora Stéphanie-Anne Ruatta. Por último, apresentei de forma introdutória como o jogo funciona, os personagens principais da narrativa e seus objetivos. Explicarei com mais detalhes o jogo e suas mecânicas no terceiro capítulo.

No segundo capítulo, apresentei uma contextualização do período histórico retratado no jogo relacionando com a discussão acerca dos estudos historiográficos sobre a Grécia Antiga, focando nos temas abordados na análise do *corpus*, e das fontes literárias produzidas no contexto da Guerra do Peloponeso. O objetivo desse capítulo é analisar de que forma o jogo se apropria do conhecimento histórico e das fontes literárias do período histórico em questão².

Esse capítulo foi organizado em dois tópicos, a saber: 1) discussão sobre a historiografia relacionando o debate com os recortes temáticos analisados no *corpus*; 2) discussão sobre a narrativa de Tucídides acerca da Guerra do Peloponeso, no intuito de compreender como essa obra influenciou a nossa memória sobre o conflito e como o jogo se apropriou dessa fonte para representação histórica. O fato de o jogo utilizar fontes históricas da sociedade representada pode contribuir para o acesso dos alunos a essas fontes e possibilita compreender como esses objetos contemporâneos se apropriam dos documentos históricos.

² O objeto de estudo investiu bastante na representação da arquitetura do período e na sua cultura material, sendo um material excelente a ser analisado. No entanto, o foco dessa pesquisa está centrado nas fontes textuais do período histórico, tendo em vista que, o próprio jogo utiliza essas fontes para construir suas narrativas, portanto, são fontes apropriadas para discutir o conteúdo histórico do jogo. Acredito que eu não teria tempo para, além de discutir as questões históricas, abordar também as discussões em torno da estética arqueológica do jogo.

No terceiro capítulo, abordei o objeto de estudo, o jogo digital *Odyssey*. Sendo o capítulo principal da dissertação, detalhei o funcionamento do jogo, suas mecânicas de jogabilidade e suas narrativas históricas e ficcionais. Em seguida, apresentei os recortes e suas análises feitos no decorrer da pesquisa, identificando as aproximações e distanciamentos do conhecimento histórico que foram analisados durante a pesquisa. Com isso, espera-se que docentes possam desenvolver suas próprias estratégias de ensino pensando a aplicação do jogo em sala de aula e identificando suas possibilidades para o aprimoramento da consciência histórica dos alunos.

1. Usos do Passado e a Representação Histórica da Grécia Antiga nos Jogos Digitais

O jogo digital *Odyssey* foi desenvolvido pela empresa canadense *Ubisoft* e lançado em 2018 para as seguintes plataformas: *Xbox One*, *Playstation 4* e computador. O objeto reúne uma série de características que o especificam enquanto jogo digital. Dessa forma, se trata de um jogo de RPG em terceira pessoa e mundo aberto³, no qual, possui uma narrativa ambientada na Grécia Antiga durante os primeiros anos da Guerra do Peloponeso.

O jogo mistura narrativas fictícias e históricas que se desenvolvem a partir de um sistema de missões. O personagem da trama pode ser escolhido pelo jogador, sendo *Kassandra*, a personagem feminina e *Alexios*, o personagem masculino. Escolhendo qualquer um dos dois não altera a história e nem as interações desses com o mundo em que vivem. Esse detalhe causa incoerência em relação aos papéis de gênero na Grécia Clássica, uma vez que as mulheres, especificamente, não podiam circular por espaços políticos destinados aos homens. Além disso, ambos personagens são espartanos, e dentro de um contexto de guerra entre as cidades-estados gregas, entre elas, Esparta e Atenas, seria de estranhar um(a) espartano(a) circular livremente por Atenas e ainda, entrar nos espaços destinados às decisões políticas e possuir o direito de ser ouvido(a).

Nesse contexto, o jogador tem a possibilidade de viajar pelos vários espaços do mundo grego e conhecer estruturas sociais e momentos históricos digitalmente reconstruídos pelos desenvolvedores do jogo. Vale salientar que o modo como a História é representada se relaciona com a forma com que os autores do jogo compreendem esse campo de estudo, com as pesquisas realizadas para proporcionar uma maior verossimilhança do objeto, e também com o contexto de produção, tendo em vista que se trata de um objeto mercadológico que visa, principalmente, atender às demandas comerciais e, finalmente, ao lucro.

No entanto, com todas essas interferências na criação do jogo, este é responsável pela construção de um imaginário contemporâneo sobre a Grécia Antiga, e até mesmo, a preservação de uma memória histórica. Portanto, começo a discussão da base teórica dessa pesquisa me questionando sobre a memória, como o jogo pode influenciar na sua construção e se no próprio objeto de estudo é possível identificar elementos que caracterizam a ideia de memória na Grécia Antiga.

³ Os RPGs, Rolling Playing Games, são jogos em que os jogadores interpretam e interagem com personagens fictícios, em que a narrativa é desenvolvida a partir das escolhas do próprio jogador. O modo em 3ª pessoa apresenta o personagem principal com uma história e com habilidades que serão desenvolvidas ao longo do jogo. O fato de ser em mundo aberto, faz com que o acesso a espaços no universo criado não seja limitado por bordas ou coisa semelhante.

Para os gregos antigos, a memória era personificada na figura de Mnemósine (*Μνημοσύνη*), filha de Urano e Gaia, deuses primordiais. Por sua vez, a titânida teria se unido a Zeus por nove noites seguidas e assim, gerado nove filhas, mais conhecidas como musas: Calíope, Clio, Polímnia, Pantomima, Euterpe, Terpsícore, Érato, Melpómene, Talia e Urânia (Grimal, 2011, p. 316).

As musas eram cantoras que, nas festas dos deuses, narravam os grandes feitos de deuses e heróis, preservando, assim, o que os gregos antigos entendiam por memória. Claro que as musas fazem parte da tradição mitológica dessa cultura, no entanto, esse detalhe não muda a forma como os gregos entendiam a memória e quem eram os responsáveis por preservá-la. Numa sociedade em que rapsodos e aedos, músicos e poetas que apresentavam essas narrativas em festas, eram vistos como guardiões da memória, o mito de Mnemósine e suas musas se tornam mais relevantes para compreender como a memória era percebida pelos gregos antigos.

Nos primórdios da produção histórica, dois historiadores gregos se destacaram ao escrever sobre momentos históricos que vivenciaram. Heródoto registrou em suas obras as Guerras Médicas (499 a.C. – 449 a.C.), conflito marcante entre os gregos e os persas. Enquanto Tucídides, escreveu sobre a Guerra do Peloponeso (431 a.C. – 404 a.C.), conflito interno protagonizado pelas *póleis* de Atenas e Esparta.

O jogo *Odyssey*, apresenta em sua narrativa inúmeras personalidades históricas, entre elas, Heródoto, historiador nascido em Halicarnasso, que durante a sua juventude viajou pelo mundo até então conhecido, coletando informações acerca dos povos e lugares que visitava, mais tarde iria escrever sua obra *História*, passando, posteriormente, a ser reconhecido com o epíteto de pai da história.

No entanto, o jogo *Odyssey* aborda o contexto da Guerra do Peloponeso e durante sua narrativa é perceptível a presença da obra de Tucídides, seja na representação de personagens históricos, como Pércles e Cléon, seja na representação de momentos históricos. O personagem Tucídides não aparece durante o jogo, suponho que o fato de o historiador ter sido exilado em 424 a.C. contribuiu para exclusão do autor no jogo. Além disso, acredito que o fato de o jogo estar sempre remetendo a eventos passados, a presença de Heródoto contribui para ser o guia informativo sobre os lugares que ocorreram eventos históricos importantes. Dessa forma, Heródoto tem papel de destaque ao lado do protagonista, como um notório conhecedor do passado histórico, da luta dos gregos contra os persas e de espaços de memória.

Em seu estudo crítico apresentado no início da tradução de *História*, Azevedo (2019, p. 15) afirma que Heródoto “(...) ia recolhendo materiais para a grande obra histórica que tinha em projeto desde que as guerras médicas, com suas importantes consequências, lhe sugeriram a ideia de narrá-las, para conhecimento dos pósteros, da maneira mais veraz e completa possível.” A ideia de registrar essas narrativas demonstra a preocupação de Heródoto em preservar esse conhecimento na memória da sociedade⁴.

A História ainda se encontrava em seu nascedouro e Heródoto, enquanto historiador, não era reconhecido como guardião da memória. Isso era papel dos rapsodos e dos aedos, “(...) o poeta é, pois, um homem possuído pela memória, o aedo é um adivinho do passado, como o adivinho o é do futuro (...)” (Le Goff, 2013, p. 400). É também das musas – na tradição mitológica – e especificamente, de Clio, o papel de preservar a memória histórica.

Em contraposição, na atualidade, podemos afirmar que diversos elementos se complementam no papel de preservação da memória. A escola é fundamental nesse processo, uma vez que difunde o conhecimento histórico, o próprio historiador na produção do conhecimento também possui esse papel, e as diversas associações organizadas pela sociedade, paralelas à produção e divulgação científica, que disputam espaços na produção e manutenção de memórias.

O Heródoto apresentado em *Odyssey* é um homem amadurecido que, provavelmente, já escreveu a sua grande obra e agora vivencia outro conflito que abalou o mundo grego: a Guerra do Peloponeso. Durante a narrativa, o jogador conhece o historiador, passando a fazer parte da tripulação do Adrasteia, trirreme que transporta para os recantos mais distantes do mundo grego. Assim, o historiador pode apontar aos tripulantes os locais onde ocorreram as grandes batalhas e suas histórias ocorridas durante as Guerras Médicas.

O protagonista do jogo, e podemos supor que a maioria dos jogadores também, não conhece em profundidade a história do mundo grego. O protagonista cresceu em Cefalônia⁵ e nunca viajou pela Grécia como o historiador que o acompanha. Essa forma de narrativa faz com que o jogador se identifique com o personagem que controla, pois supõe que também não conhece os detalhes das sociedades encontradas ao longo do jogo. Assim, Heródoto completa a estrutura narrativa do jogo quando, conhecedor dessas sociedades, apresenta ao jogador cada detalhe do mundo grego.

⁴ Cf. *Memória de Ulisses* (2014) e *O espelho de Heródoto* (1999) de François Hartog.

⁵ Cefalônia é uma ilha localizada no mar jônico a oeste da Grécia Continental. A ilha fica próxima a Ítaca, famosa por ser o lar de Odisseu, grande herói que lutou na guerra de Troia ao lado dos gregos.

Na minha perspectiva, no jogo, compreendo que Heródoto exerce um papel semelhante aos aedos na cultura grega. O historiador se autodeclara um contador de histórias e durante as missões realizadas pelo protagonista, apresenta essas histórias ao seu interlocutor. Na Grécia Antiga, os aedos preservavam a memória a partir das canções e possuíam respaldo da sociedade no desempenho dessa função. Ao contrário dos historiadores, o ofício de narrar os acontecimentos históricos se encontrava em seus primórdios, e os gregos, que vinham de uma tradição oralizada, não os reconheciam como agentes de preservação da memória. Não era aos historiadores que essas pessoas recorriam quando queriam saber sobre os eventos passados, elas recorriam aos aedos.⁶ Esse ponto só começa a mudar no final do século V a.C. em diante, quando aumenta significativamente o interesse do cidadão no ofício da política em escrever histórias. Os fragmentos dessas obras foram reunidos por Jacoby (1926) em *Fragmente der griechischen Historiker* (Fragmentos dos historiadores gregos), mais conhecidos sob a abreviatura de FGrH.

Na nossa sociedade, entretanto, a ciência histórica passou por um longo processo de desenvolvimento, colocando os historiadores no centro da produção do conhecimento histórico. Considero, portanto, que o conceito de memória apresentado no jogo se aproxima muito mais de uma experiência contemporânea de produção do conhecimento histórico, pois a narrativa coloca um historiador nesse papel e não evidencia a importância dos aedos e rapsodos na cultura grega antiga.

1.1 A Indústria Cultural dos Jogos Digitais

A relação do jogo com a sociedade é longa. Desde a pré-história, é possível identificar elementos do jogo nas diversas atividades cotidianas dos homens primitivos. Na verdade, é possível afirmar que o jogo antecede a cultura e a ideia de civilização, pois se observarmos o comportamento de alguns animais, podemos identificar características que simulam brincadeiras e jogos (Huizinga, 2018, p. 3). Nas sociedades primitivas, tal como hoje, as atividades relacionadas à religiosidade, aos cultos, podiam conter elementos de ludicidade⁷. Com o tempo, as sociedades desenvolveram relações mais complexas com os jogos, criando atividades e eventos essencialmente lúdicos, incluindo jogos e brinquedos para ocupar os momentos de ócio e de lazer.

⁶ Sobre os aedos, cf. Finley, 1989, Detienne, 2013, Veyne, 2014.

⁷ HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2018.

Na sociedade contemporânea, os jogos deixaram de ocupar apenas um espaço físico e passaram a ocupar também o meio digital, a partir do acesso a computadores, tablets, celulares e consoles de videogames. O avanço da tecnologia permitiu que os jogos aumentassem sua imersão com gráficos realistas e narrativas mais complexas. Para entender o lugar que os jogos ocupam na sociedade contemporânea, especificamente os digitais, é necessário identificar os elementos que os caracterizam, que reunidos podemos afirmar a ideia que esta sociedade tem de jogo. Alguns desses elementos foram elencados por Huizinga.

De acordo com o autor, os jogos podem ser considerados,

uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (2018, p. 16)

O jogo serve como escape da vida real, um descanso da rotina de trabalho, embora seja considerado uma atividade “não-séria”, como afirma o autor, há seriedade em preservar um momento do dia, ou da semana, para jogar. Ou seja, os jogadores levam esse *hobby* a sério. A atividade de jogar videogame pode ser considerada uma atividade livre de qualquer pretensão de aferir lucro, no entanto, nos últimos anos, tem se tornado cada vez mais comuns, o surgimento de modalidades esportivas, conhecidas como *e-sports*, dentro do âmbito dos jogos digitais, que profissionalizaram essas atividades, permitindo que os jogadores, individuais ou em equipes, possam receber patrocínios e premiações em dinheiro. Além disso, jogadores experientes têm se organizado em plataformas digitais, como *youtube* e *twitch* para apresentar sua *gameplay*, muitas vezes essas transmissões ao vivo aumentam o acesso a essas plataformas, fazendo com que o *streamer*, como são chamados esses jogadores, ganhe um dinheiro considerável.

Como o autor mencionou, outra importante característica do jogo é o fato de promover a formação de grupos sociais em torno de si. Se tornou bastante frequente na atualidade, a presença de comunidades de fãs de determinados jogos se reunirem, online, principalmente, ou até de modo presencial, para discutirem acerca dos seus gostos e insatisfações, compartilharem itens raros e, de certa forma, transportarem para o mundo real experiências que na maioria das vezes só possuem no mundo digital. Algumas das

comunidades mais conhecidas são as de jogadores de *Zelda*, *The Witcher*, *Counter-Strike*, e até da própria franquia do *Assassin's Creed*. Desse modo, a experiência de consumir jogos eletrônicos se expande para além dos meios e recursos digitais.

Os jogos digitais fazem parte de uma imensa indústria do entretenimento capaz de movimentar bilhões de dólares por ano, tendo se tornado a indústria mais lucrativa do mercado do entretenimento. De acordo com os dados de Woodcock (2020, p. 25-26), no ano de 2017, “cerca de 70% dos estadunidenses jogaram jogos eletrônicos, enquanto a indústria global de games gerou 108,4 bilhões de dólares em receita.” Embora os dados sejam restritos ao contexto estadunidense, é possível ter uma ideia do quanto os jogos mobilizam a indústria do entretenimento, o quanto “eles estão em todos os lugares hoje em dia”. Nesse contexto, é necessário destacar que os consumidores que vivem no eixo América do Norte e Europa possuem mais poder de compra e, consequentemente, mais condições financeiras de comprar consoles e consumir jogos digitais. E como grande parte da indústria de jogos, as grandes produtoras, se localizam no contexto da América do Norte e Europa, consequentemente, o público alvo está localizado nesses países. América Latina e África também representam parcela desse mercado, embora, poucas vezes são lembrados em representações e referências nos produtos que consomem.

Dentro da discussão sobre venda de jogos digitais pelo mundo, apresento a seguir os valores praticados no mercado brasileiro em relação ao jogo, objeto desta pesquisa. *Odyssey* foi lançado para as seguintes plataformas: *Xbox One*, *Playstation 4* e computador. No momento da escrita dessa dissertação (2021-2022), as versões para computador custavam: R\$179,99 (*Standard Edition*)⁸, R\$239,99 (*Digital Deluxe Edition*), R\$299,99 (*Gold Edition*) e R\$329,99 (*Ultimate Edition*). Para *Xbox One*: R\$199,00 (*Standard Edition*), R\$229,00 (*Digital Deluxe Edition*), R\$279,00 (*Gold Edition*) e R\$299,00 (*Ultimate Edition*). Para *Playstation 4*: R\$199,99 (*Standard Edition*), R\$229,99 (*Deluxe Edition*), R\$279,99 (*Gold Edition*), R\$299,99 (*Ultimate Edition*).

A partir dos valores detalhados, percebe-se que o produto não é de fácil acesso para grande parte do público. Primeiramente, pela questão do próprio valor do jogo. E em segundo lugar, por causa da necessidade de adquirir uma das plataformas disponíveis, um *Xbox One* ou um *Playstation 4*, no caso dos consoles de videogame, ou ainda, um computador com processador, placa de vídeo e memória suficientes para rodar o jogo, nesse caso, um

⁸ Esses termos determinam a quantidade de conteúdo de cada versão, os produtores criam missões e conteúdos especiais para incluírem em versões mais completas do jogo. Sendo assim, a versão *standard* possui apenas o jogo básico, enquanto as versões *deluxe* e *gold* contém recursos extras, e a *ultimate*, sendo a mais completa e consequentemente, mais cara.

computador de uso básico não é suficiente. Embora os altos valores praticados pelo mercado na venda desse produto em específico, de certa forma, restringem o acesso da população de baixa renda, existem outras formas de acessar o produto. Atualmente, como já mencionado, tornou-se comum a criação de canais de *games*, em plataformas como *Youtube* e *Twitch*, no qual o *streamer* (como é chamado o apresentador do canal) apresenta sua *gameplay* ao vivo para milhares de espectadores, na maioria crianças e adolescentes que têm curiosidade em conhecer o jogo.

Por outro lado, quando um produto como *Odyssey* é lançado existe aquela janela de tempo em que o jogo é consumido de imediato, logo após o lançamento, pelos fãs mais ansiosos e que têm condições financeiras de comprar o produto nesse momento. É o período em que há maior propaganda da empresa acerca do novo jogo e que este recebe grande visibilidade na *internet*. No entanto, depois de alguns anos do lançamento, o jogo ainda é consumido, comprado por preços menos abusivos, e por um público que esperou alguma promoção ou até mesmo o preço do console estar mais acessível. Desse modo, é possível afirmar que o consumo desse jogo pode ir além de um público financeiramente privilegiado.

Os dados acerca dos preços dos jogos apresentados aqui se referem à venda especificamente de *Odyssey*, que por ser um jogo caro limita o consumo para um público mais amplo. No entanto, no contexto do consumo de jogos em geral, podemos afirmar que existe um grande mercado no Brasil, que a cada ano se expande mais. De certo modo, a presença dos jogos digitais na nossa sociedade vai além do consumo de franquias mundialmente famosas, como é o caso da série *Assassin's Creed*. Grande parte da população, principalmente, que não tem acesso a essas grandes franquias, acessam jogos mais populares, muitas vezes, gratuitos em plataformas como celulares, tablets e computadores.

Vale ressaltar que o público interessado nesses jogos em geral é formado não só por crianças e adolescentes, mas por adultos também. Comumente, na nossa sociedade, associamos jogos a uma atividade essencialmente infantil, “como o ato de jogar tem um papel reconhecido na infância, é normalmente diminuído e relegado a um estágio específico do desenvolvimento da vida, não sendo considerado como uma atividade séria” (Huizinga, 2018, p. 39), e que o tempo de uma pessoa adulta não deveria ser utilizado no gasto desse tipo de atividade, pois se trata de algo improdutivo, num contexto de pensamento marcado pelo capitalismo. Embora ainda exista um preconceito em torno do consumo de jogos de videogames por um público mais velho, que estaria focado em estudos e trabalho, cada vez mais observamos o mercado produzindo jogos para um público mais adulto, isso significa um

crescimento de demanda para esses jogos em virtude de uma mudança de comportamento de pessoas adultas que adquiriram o hábito de jogar videogames no seu tempo livre.

De certo modo, a ideia do capitalismo mediando essa relação entre consumo de jogos digitais e trabalho/produktividade soa de forma contraditória. Pois, se por um lado, existe todo um discurso produtivista, de valorização do ato de trabalhar excessivamente, e certa condenação do ócio, por outro lado, na atualidade, existe bastante incentivo e estímulo para atividades que são consideradas do âmbito do ócio, como o consumo de jogos digitais. Além disso, outras áreas externas ao entretenimento passaram a utilizar elementos de gamificação para transformar suas atividades em algo mais envolvente, interativo e competitivo, é o caso do uso da gamificação no contexto de trabalho, estabelecendo metas para serem alcançadas e premiando os melhores desempenhos como incentivo à produtividade. De certo modo, a gamificação contribui para o envolvimento dos indivíduos nas atividades que se deseja executar, ao mesmo tempo que gera motivação, pode gerar também competitividade.

Os primeiros jogos foram criados na década de 70 do século XX e acompanharam o desenvolvimento tecnológico das décadas seguintes, com a chegada dos primeiros computadores pessoais, aparelhos celulares, a realidade da internet nos lares e também, o desenvolvimento dos consoles. À medida que foram aprimorados e a reprodução digital da imagem foi sendo possível, foram desenvolvidos também jogos com temática histórica. Vale ressaltar que a busca no passado histórico para a criação de narrativas, bem como a própria reprodução do passado histórico é uma realidade na produção artística mais remota. Desse modo, nos jogos digitais essa busca se mantém, pois se os indivíduos, de modo geral, têm o interesse de visualizar o passado através da imagem, nos jogos são inseridos os elementos da interatividade, da possibilidade de construir sua própria ideia do passado a partir das decisões tomadas dentro do jogo. É importante destacar que como toda obra de arte que busca representar o passado, ela não é o passado em si, ao mesmo tempo que nem os mais criteriosos dos artistas conseguem reproduzir o passado na sua arte de forma fidedigna. A arte pertence ao momento que foi produzida e como tal, recebe total influência do contexto de produção, bem como dos interesses por trás de sua produção.

Com os jogos digitais isso não é diferente. Ao mesmo tempo representam uma ambientação histórica, limitada pelos recursos gráficos do momento de produção e também pelos interesses dos desenvolvedores do jogo. Ademais, cada jogo deve ponderar sobre que época reproduzir, que fatos históricos, sobre qual perspectiva, que sujeitos históricos estão presentes, tudo isso permite ao jogador participar da construção dessa história, a partir de ações dentro do próprio jogo. Isso dá a falsa sensação de liberdade ao jogador, que sente com

o poder de construir qualquer narrativa histórica, no entanto, são limitados pelos próprios códigos do jogo.

No âmbito dos jogos com temática histórica, é possível identificar comumente jogos que apresentam temas relacionados à Grécia Antiga. Em uma sondagem rápida, incluindo jogos que eu mesma tive acesso, foi possível elencar as seguintes produções. *Zeus - Master of Olympus* (Impressions Games, 2000), jogo de construção de cidades que permite o desenvolvimento de uma cidade grega e sua administração a partir da produção e gerenciamento de recursos, bem como sua distribuição para a população. Nesse jogo estão presentes também os deuses da mitologia grega, que podem ajudar ou prejudicar o funcionamento da cidade. *Age of Mythology* (Ensemble Studios, 2002), jogo de estratégia em tempo real que faz parte da franquia *Age of Empires*. O jogo foca na construção de forças militares para conquistar territórios inimigos. Como já mencionado no nome, a criação de unidades militares inclui criaturas míticas e também a ação de deuses para compor suas estratégias de batalhas. *God of War* (Santa Monica Studio, 2005), é uma série de jogos de ação-aventura que apresenta elementos de diversas mitologias antigas. Segue a história de Kratos, um guerreiro espartano que foi levado a matar sua família por seu antigo mestre, o deus da guerra Ares. Isso desencadeia diversos eventos que levam a conflitos com os deuses. *Rise of the Argonauts* (Liquid Entertainment, 2008), jogo de ação e RPG cujo enredo narra a história de Jasão e os argonautas na busca pelo velo de ouro. E, por último, um jogo que foi lançado recentemente, *Immortals Fenyx Rising* (Ubisoft, 2020). Trata-se de um jogo de aventura no qual narra a trajetória de uma semideusa que precisa salvar os deuses e seu lar de uma maldição. Nesse contexto, o jogo apresenta diversos deuses e criaturas da mitologia grega.

Nesse pequeno recorte é possível identificar o interesse dos desenvolvedores em priorizar temas relacionados à mitologia e literatura grega. Eles se interessam em reproduzir esses aspectos da cultura, provavelmente, por causa de uma demanda comercial. Quando da escolha do tema a ser representado nos jogos em produção, os desenvolvedores priorizam temas que tenham um alcance internacional, que as pessoas conheçam a temática e tenham interesse nela. Dentro da gama de possibilidades para representar a Grécia Antiga, a mitologia se sobressai frente às demais possibilidades. Se elencarmos os fatos históricos do período que são mais conhecidos pelo grande público podemos destacar a guerra contra os persas e a guerra do Peloponeso, que mesmo sendo eventos de extrema importância para o mundo grego, não são tão conhecidas quantos os mitos, os deuses e suas façanhas contadas de século para século. Isso não quer dizer que esses outros temas não sejam representados, no

entanto, é comum que mesmo nas representações desses conflitos seja colocada uma pitada de misticismo e vários elementos da mitologia grega.

A literatura épica da Grécia Antiga é fundamental para entendê-la, no entanto, me preocupa o fato de comumente a mitologia estar em destaque. Isso me faz pensar que essa civilização passa por um processo de idealização, construindo assim um imaginário sobre a sociedade cuja presença dos homens e suas ações ficam em segundo plano. Colocar sempre em evidência a mitologia pode contribuir para a construção de um imaginário sobre a Grécia Antiga que se aproxima da fantasia ou da ficção. Ou ainda, estabelecer que toda uma sociedade acreditava nos mitos de forma acrítica. Paul Veyne menciona Pausânias quando este afirma

contam muitas coisas não verdadeiras no povo, que não entende nada de história e acredita que é digno de fé o que ouviu desde a infância nos coros e nas tragédias. Contam essas coisas a respeito de Teseu, por exemplo; mas, na realidade, Teseu foi um rei que subiu ao trono depois da morte de Menestrel, e seus descendentes conservaram o poder até a quarta geração.
(Pausânias apud Veyne, 2014, p. 32)

A ideia apresentada é que Pausânias não duvidava da historicidade de Teseu, e sim retirava o que era de místico na narrativa para identificar a realidade histórica. Para Veyne, o grego médio “via a mitologia como contos de velhas crédulas, ou então, diante do maravilhoso distante, tinha uma atitude tal que a questão da historicidade ou da ficção não fazia sentido” (Veyne, 2014, p. 32-33). Ou seja, para os gregos o mito poderia ser uma história aumentada, mas que tinha um núcleo de verdade. E que ao mesmo tempo, não fazia sentido discutir a sua legitimidade. Quando olhamos para as narrativas dessas histórias nos jogos digitais, nos parece que os gregos antigos compartilhavam, sem nenhum questionamento, o mesmo espaço com criaturas míticas, com deuses e heróis.

Uma questão que me chamou atenção no meu objeto de pesquisa é que a princípio, as temáticas envolvendo a mitologia deu espaço para narrar eventos da guerra do Peloponeso, bem como tramas políticas entre sujeitos históricos, ao mesmo tempo que houve uma preocupação para mostrar aspectos econômicos de várias regiões do mundo grego. No entanto, ao fazer uma análise mais criteriosa é possível perceber que o jogo não consegue se desvencilhar das narrativas míticas. *Assassin's Creed* é uma franquia que desde de 2007 lança jogos com temática histórica e *Odyssey* foi o décimo jogo a ser lançado. Os jogos anteriores apresentaram temáticas históricas acerca da Revolução Francesa, da Revolução Industrial e da Revolução Americana, por exemplo. Em nenhum dos títulos lançados anteriormente são

explorados aspectos mitológicos ou de crenças oriundas das sociedades representadas. Apenas na trilogia *Origins* (Egito Antigo), *Odyssey* (Grécia Antiga) e *Valhalla* (Vikings) são explorados esses temas. Isso significa que existe uma insistência em representar essas civilizações antigas através de seu misticismo contribuindo para a criação de um imaginário fictício, trazendo a falsa ideia de que no mundo moderno não há seus mitos e misticismos.

Embora, *Odyssey* aborde temáticas mitológicas no seu enredo, é possível identificar que esses temas ficam restritos à esfera do caráter heróico do personagem. Ou seja, o protagonista é um herói, possui sangue divino, portanto, convém participar de lutas contra seres mitológicos e divindades. No entanto, esses seres místicos não estão visivelmente presentes nas cidades e nos campos, eles se fazem presentes a partir da religiosidade da população e de suas crenças.

Esse aspecto de *Odyssey* acaba por priorizar a política, a sociedade e a economia em detrimento da temática religiosa tão presente nos jogos já mencionados. De certa forma, isso é algo positivo, pois oferece uma imersão mais realística da História. No entanto, o jogo não é isento de fornecer ou, até mesmo, de manter outros mitos, não necessariamente mitológicos, que foram perpetuados pela sociedade ao longo da História. Podemos destacar como exemplo, a ideia de Péricles como o pai da democracia, desconsiderando todo um processo gradual de desenvolvimento das instituições democráticas com ações de políticos anteriores a ele.

Odyssey tem como temática principal, a Grécia Clássica durante a Guerra do Peloponeso. Nesse contexto, o jogo apresenta uma ambientação histórica da Grécia no século V a.C. destacando eventos e personalidades importantes para o cenário da guerra, além de seus espaços urbanos e naturais, no qual o personagem escolhido pelo jogador pode visitar, interagindo com as pessoas no intuito de cumprir uma série de missões ao longo do jogo.

O jogo possui uma narrativa que combina ficção com História. Sendo a ficção uma história produzida exclusivamente para compor a narrativa do jogo, enquanto a História é toda ambientação, eventos, narrativas e criação de personagens inspirados no conhecimento histórico. Nesse contexto, *Odyssey* apresenta a história fictícia de Cassandra e Alexios, personagens que podem ser escolhidos pelo próprio jogador como protagonista da trama no início do jogo.

Figura 01



Os personagens principais de *Odyssey*, Kassandra e Alexios, em seus respectivos uniformes de batalha.

Ambos os personagens possuem a mesma história, são espartanos exilados de sua cidade aos 7 anos de idade. Em Esparta, 7 anos era a idade em que a cidade se responsabilizava pela educação dos jovens e também do treinamento militar, vital para formação dos cidadãos. Ao escolher uma das opções, a outra continua fazendo parte da narrativa, nesse caso, como irmão mais novo, e também vilão. Assim, Kassandra e Alexios são protagonistas ou antagonistas, dependendo da escolha inicial do jogador. No intuito de tornar o texto mais fluido, adotarei Kassandra como protagonista da narrativa.

A narrativa do jogo é organizada a partir de missões que fazem parte da campanha principal ou das *DLCs* (*downloadable content*)⁹. A campanha principal acontece no próprio mapa da Grécia Antiga durante os primeiros anos da Guerra do Peloponeso. Nas *DLCs* são apresentadas duas missões principais, a saber: o legado da Primeira Lâmina, que desenvolve uma narrativa fictícia relacionada aos jogos anteriores da franquia; e o destino de Atlântida que se passa em lugares inspirados na mitologia e literatura grega (os Campos Elísios, o Submundo e Atlântida).

Além da narrativa a partir de missões, em que se pode circular pelos espaços do mundo grego, conhecendo personagens históricos e fictícios, e suas histórias, o jogo disponibiliza um modo alheio às campanhas. Se trata do *Discovery Tour*, no qual permite que o jogador seja guiado por personagens selecionáveis e receba explicações acerca de aspectos políticos, sociais e econômicos da Grécia Antiga. Essas viagens possibilitam, além das explicações do guia, o acesso às fontes históricas originais, com suas respectivas explicações, contexto de produção e localização atual. Ou seja, se torna praticamente um museu virtual.

⁹ As *DLC's* são conteúdos extras baixáveis, podendo ser adquiridos a partir da compra. Em *Odyssey*, elas incluem novas histórias e missões em mapas diferentes da campanha principal.

Durante o desenvolvimento da pesquisa, meu foco foi a narrativa histórica do contexto da Guerra do Peloponeso e ação de personagens históricos importantes no desenvolvimento desses eventos. Acredito que o jogo em si é mais atraente para jovens estudantes por causa da imersão e interatividade. No entanto, o recurso do museu virtual também pode ser uma aliada no ensino de história, por causa de seu acesso a fontes históricas do período e o recurso de tour que leva o espectador para espaços históricos que de outra forma não poderiam ser visitados.

A partir da construção de narrativa e representação digital de um contexto histórico, envolvendo diversas equipes na produção de um objeto final, podemos afirmar que o jogo digital é uma arte. Primeiramente por causa da própria ideia de produção artística utilizando recursos digitais. O jogo apresenta uma ambientação histórica, na qual ocorrem diversas narrativas tanto fictícias quanto baseadas em eventos históricos. Nesse ponto, é possível afirmar que esse produto se aproxima do cinema, que é considerado uma arte. O que os diferenciam é a possibilidade de interação do jogador com o produto, na qual este pode ajudar a construir a narrativa dentro das limitações do próprio jogo. Por outro lado, por se tratar de um jogo sobre temática histórica e visando o máximo de realismo e imersão que a produção pode oferecer, é possível a identificação de objetos, de obras de arte e de monumentos reconstruídos dentro do jogo. Ou seja, é a arte sendo utilizada também para disponibilizar o acesso a uma produção artística criada pela civilização grega. No entanto, a relação dessa arte com os gregos que a desenvolveram e a sua reprodução no presente com o público que a acessa tem diferentes dimensões. De acordo com Walter Benjamin,

Poderia caracterizar-se a técnica de reprodução dizendo que liberta o objeto reproduzido do domínio da tradição. Ao multiplicar o reproduzido, coloca no lugar de ocorrência única a ocorrência em massa. Na medida em que permite à reprodução ir ao encontro de quem apreende, actualiza o reproduzido em cada uma das suas situações.

(Benjamin, 1955, p. 4)

A arte reproduzida no jogo tinha uma dimensão para os gregos antigos, quando ocorre sua reprodução na atualidade, ela adquire uma nova dimensão tanto entre os gregos representados no jogo quanto para o público que acessa esse acervo digital.

A produção de *Odyssey* contou com o apoio da Escola Americana de Estudos Clássicos em Atenas e da colaboração da historiadora quebequense Stéphanie-Anne Ruatta.

De acordo com a historiadora¹⁰, foram cerca de 3 anos para o desenvolvimento do trabalho científico feito pela Escola Americana de Estudos Clássicos em Atenas. Eles consultaram bancos de dados de museus, autores antigos como Aristófanes, Heródoto, Tucídides, Sófocles e Pausânias, projetos arqueológicos experimentais, artigos e livros científicos. Todo esse trabalho de pesquisa foi feito para a ambientação histórica ser mais realista e desenvolver uma credibilidade histórica na arte do jogo, que ela considera ser muito mais do que entretenimento, constitui uma verdadeira jornada na era de ouro da Grécia Antiga. Segundo ela, o tema escolhido foi crucial para mostrar a Grécia Antiga no auge de sua glória, que impactou profundamente a fundação da civilização ocidental com o desenvolvimento da democracia, medicina, filosofia, teatro, arte e arquitetura, também marcou o fim da era de ouro grega para um grande conflito que desestabilizou o mundo grego antigo, a guerra do Peloponeso. A pesquisa histórica foi integrada em diferentes estruturas do jogo e seguiu convenções específicas da lógica do jogo para criar a melhor experiência de jogo e permitir que o sistema e a mecânica do jogo funcionem corretamente, como por exemplo, o tamanho dos monumentos que foram adaptados, pois precisavam ter uma métrica rígida para que a automação do mundo funcione sem problemas.

Assim, esses aspectos contribuem para que o objeto dessa pesquisa possa ser utilizado em sala de aula para análise do contexto histórico da Guerra do Peloponeso a partir do estudo do desenvolvimento das instituições políticas, das ações de personagens históricos e como elementos culturais das sociedades do mundo grego são apresentados no jogo.

1.2 Jogos Digitais e o Ensino de História Antiga

O ensino de História Antiga no Brasil tem enfrentado alguns problemas para se renovar. Problemas que não estão totalmente relacionados à disciplina de Antiguidade, mas como parte das dificuldades do ensino de História como um todo na atualidade. Nesse ponto, podemos destacar como problemas gerais no ensino de História, a falta de estrutura das escolas públicas, a manutenção de um sistema conteudista que pouco dialoga com a realidade do aluno, e a própria desvalorização do professor, que precisa exercer uma intensa jornada de trabalho, assumindo uma grande quantidade de turmas e, consequentemente, tendo pouco tempo para elaborar propostas de aulas mais inovadoras. Já a parte do ensino de História Antiga, especificamente, pesa o fato de ser o estudo de civilizações tão distantes no tempo e

¹⁰ As informações foram coletadas a partir do discurso da historiadora realizado no evento online *American School Virtual Gala: Virtual Cocktail Hour*, no dia 6 de maio de 2021.

no espaço, o que dificulta a percepção dos alunos sobre a importância desse conhecimento para o seu contexto social, além disso, os conteúdos de antiguidade têm sofrido perdas de espaço nos currículos escolares fazendo com que sejam priorizados temas políticos, fatos históricos e conflitos bélicos e sociais, sobretudo, da contemporaneidade. De fato, não há problema em priorizar esses conteúdos, no entanto, com o pouco espaço de tempo que o professor tem para trabalhar o mundo antigo com os alunos, esses temas, que poderiam fornecer uma rica bagagem histórico-cultural importante para a formação do cidadão, acabam por se tornar na sala de aula, uma sequência longa e enfadonha de eventos, datas e nomes históricos que pouco dialogam com a realidade do aluno.

Se por um lado, nas últimas décadas a área de antiguidade se ampliou, consolidando especialistas da área para ministrar as disciplinas nos cursos de graduação, do mesmo modo, surgiram pós-graduações com linhas de pesquisas voltadas para o mundo antigo que contribuíram para qualificar esses profissionais. Em contrapartida, o conteúdo referente à antiguidade tem ocupado menos espaço no currículo da educação básica. De modo geral, esse movimento vem acontecendo porque há uma disputa pelo espaço nos currículos escolares, uma disputa que questiona quais conteúdos devem ser ensinados aos alunos, quais assuntos são importantes e quais devem ser descartados ou preteridos.

No decorrer da formação do nosso currículo escolar de História, houveram disputas por esses espaços que priorizaram um conteúdo essencialmente elitista, uma história contada pelas elites que se enxergavam como descendentes diretas da Europa. Na base dessa construção de identidade europeia, estava o conteúdo de antiguidade, especificamente, as civilizações grega e romana, que pavimentaram um discurso civilizador e imperialista. A disputa por espaços no currículo escolar contribuiu para que cada vez mais esses conteúdos, que foram durante muito tempo associados às elites ou aos discursos elitistas, tivessem menos espaços nos livros didáticos de história. Ademais, os alunos também devem ser capazes de reconhecer os usos elitistas da História Antiga para que a ela seja dado um novo significado e novos usos, utilizados também como modelos de inspiração de transformação social.

No entanto, a antiguidade clássica faz parte “do repertório cultural dos brasileiros. Não apenas é ensinada nas escolas, nos ensinamentos fundamental, médio e universitário, como representa, para muitos brasileiros, uma espécie de História das nossas origens como cultura e civilização” (Guarinello, 2014, p. 7). Essas civilizações são vistas como a origem da cultura ocidental, na qual somos parte a partir do processo de colonização europeia, que moldou a nossa língua, as nossas estruturas políticas e as nossas práticas culturais.

Desse modo, acredito que excluir esses temas do currículo escolar ou não dar a importância devida para esses temas acaba por empobrecer o debate em sala de aula, pois comumente os alunos têm contato com a antiguidade clássica no contexto externo ao ambiente escolar e a há parte de nossos valores, enquanto sociedade ocidental, nessas civilizações. O ensino de História Antiga também não precisa girar em torno de discursos elitistas que durante séculos legitimaram opressões contra minorias. É possível pensar uma antiguidade que dialogue com o tempo presente, que não seja elitista e que forneça elementos para desenvolver uma história crítica para além de um acúmulo de nomes, datas e fatos históricos.

O século XIX, no contexto da sociedade europeia, foi marcante para o estabelecimento de conceitos e atribuições de ideias sobre a antiguidade. Foi um período marcado pelo imperialismo das potências europeias sobre as culturas asiáticas, orientais, e também, sobre as culturas africanas. A popularização de conceitos antagônicos como civilização/barbárie e ocidente/oriente, baseados numa apropriação do passado greco-latino, foi fundamental para legitimar as atrocidades cometidas no processo imperialista.

Neste processo, a História e Arqueologia desempenharam um importante papel: em um contexto de expansão europeia, os intelectuais buscaram nos romanos e gregos as referências para a criação do conceito de *Cultura Ocidental* e estabeleceu Egito e Mesopotâmia como a base para o conceito de *Cultura Oriental*. (Funari e Garraffoni, 2004, p. 4)

Nesse período, houve também apropriações da figura de Alexandre Magno, aquele que conquistou o oriente levando o conhecimento da cultura grega num processo de “civilização das populações bárbaras”, ou seja, os valores atribuídos a Alexandre como “chefe militar com feitos heroicos são ressignificados e ajudam a legitimar o colonialismo moderno” (Funari e Garraffoni, 2004, p. 10). Continuando o pensamento de Funari e Garraffoni, “as vitórias de Alexandre foram consideradas fundamentais para uma suposta “civilização” do Oriente. Houve estudiosos que afirmavam que o helenismo se diluiu por todo território conquistado espalhando a superioridade da cultura grega pelo Oriente” (2004, p. 10).

Repensar o ensino de História Antiga passa pela discussão sobre como esses conceitos foram estabelecidos e naturalizados ao longo da História “é de fundamental importância [para] rever esta ideia e libertar o Helenismo desta imagem de superioridade ocidental e agressão justificada” (2004, p. 10). Abordando essas questões em sala de aula é possível

desenvolver novas formas de interpretações acerca das relações entre os povos, inclusive, possibilitando novas formas de pensarmos o papel das camadas populares nas sociedades.

Outra forma de enriquecer os conteúdos de História Antiga é analisando fontes históricas em sala de aula. Quando se fala de Antiguidade, especificamente, civilizações como Grécia e Roma, temos um acervo enorme de produção escrita, de autores que escreveram sobre suas épocas nos âmbitos da história, da política e da literatura. Os fragmentos desses textos podem ser estudados em sala de aula, aproximando os alunos das fontes históricas e consequentemente, da história e da cultura desses povos.

Embora enriquecedor para o estudo da História Antiga, as fontes escritas acabam restringindo as discussões no âmbito dos grupos mais privilegiados da sociedade. Isso acontece porque a maior parte da produção escrita sistemática que foi preservada é oriunda dessas camadas sociais. Seus escritores são poetas, políticos, dramaturgos e historiadores, que por mais que sejam essenciais para os estudos de língua, cultura e história dessas sociedades, não dá conta de representar todos os grupos sociais de sociedades tão complexas. Nesse contexto, entram em evidência as fontes arqueológicas, produzidas não apenas pelas elites, mas por todos segmentos sociais.

Objetos de uso cotidianos, como lamparinas ou ânforas, vasos pintados, mosaicos, inscrições parietais, funerárias ou de grandes monumentos, armas, a arquitetura das cidades, por exemplo, livre da tarefa de comprovar os textos escritos pelas elites, tornam-se objetos de grande valor para o estudo das camadas populares.

Neste sentido, os diálogos entre a História e outras disciplinas abriram espaço para novas interpretações, para o estudo de diferentes facetas de uma mesma sociedade, para visibilizar as diferenças e ouvir as vozes de sujeitos. Estes estudos das sociedades antigas trouxeram para cena as mulheres, os libertos ricos e pobres, os escravos, os bandidos, as prostitutas, baixo escalão do exército, camponeses, enfim, os sujeitos que, até então, tinham sido amontoados sob o rótulo de povo ou excluídos dos discursos sobre o passado. (Funari e Garraffoni, 2004, p. 18)

Na realidade do Brasil, é difícil para os alunos e professores terem acesso a essas fontes arqueológicas de maneira física em museus ou exposições de antiguidade. São poucos museus no Brasil que contém coleções de Antiguidade Clássica e estes poucos estão concentrados em cidades como Rio de Janeiro e São Paulo. No entanto, é possível ter acesso a esses materiais a partir de coleções disponíveis na internet, em *sites* de museus, por exemplo, em visitas virtuais a sítios arqueológicos, ou a museus também, além disso, podemos incluir nessas possibilidades, jogos digitais que apresentam reconstruções arqueológicas de cidades antigas, bem como, coleções da cultura material desses povos.

Os jogos digitais têm se tornado importantes aliados na construção do conhecimento histórico em sala de aula. Nos últimos anos, com o objetivo de proporcionar um ensino mais dinâmico, professores e pesquisadores da área de educação se debruçaram no estudo e análise de jogos para compreender as particularidades desses objetos de estudo e identificar as possibilidades que eles oferecem para o ensino escolar. Além disso, muitos profissionais da área foram para além da análise de jogos comerciais, desenvolveram promissoras propostas de criação de jogos digitais, bem como, atividades gamificadas voltados para educação. A seguir, apresento algumas dessas propostas desenvolvidas no âmbito do ensino de História, divididas em três grupos de trabalhos: 1. análise de jogos comerciais para o ensino de História; 2. criação de jogos voltados para o ensino de História; 3. propostas de atividades gamificadas.

Os jogos digitais fazem parte da cultura contemporânea, se trata de uma indústria multimilionária que engloba desde os jogos independentes, que dispõem de poucos recursos financeiros, até títulos mais sofisticados, com uma grande equipe de profissionais. Dentro dessa gama de jogos comerciais que são lançados anualmente estão os jogos históricos. Podem ser considerados jogos históricos aqueles que buscam representar momentos do passado histórico, contextos, estruturas sociais e eventos pontuais. Como são jogos comerciais, eles não têm o interesse de representar de forma fidedigna o passado histórico. Geralmente, suas representações da história são permeadas por interesses dos produtores, do contexto cultural de suas produções e das expectativas do público.

No entanto, muitas vezes por terem um apelo gráfico imersivo, representação de momentos históricos interessantes ao público, e uma ampla propaganda, acabam por instigar o interesse de jogadores que curtem uma boa imersão histórica. Além disso, por causa da sua popularidade e de promover debates com temas históricos, muitos desses jogos atraíram o interesse de pesquisadores que quiseram investigar as possibilidades de aprendizagem com esses jogos, bem como, compreender a dimensão das representações históricas propostas por tais objetos.

Os autores Helyom Telles e Lynn Alves (2016) desenvolveram uma pesquisa tendo como objeto de estudo o jogo *Assassin's Creed II*, na qual eles investigaram suas possibilidades para o Ensino de História. Segundo os autores, “no campo da produção de softwares para o mercado de jogos eletrônicos, a diversão e a jogabilidade são mais relevantes do que a aderência à precisão e a objetividade histórica. Desse modo, os produtores se orientam pela lógica de que a sua audiência espera ser entretida, em vez de instruída.” (Telles, Alves, 2016, p. 133). O objeto de pesquisa se trata de um jogo de aventura

com jogador em 3ª pessoa, que precisa cumprir diversas missões no contexto histórico da Itália Renascentista. Para os autores, no que se refere ao ensino de História, o jogo tem aspectos positivos, como por exemplo a simulação de vários elementos da cultura material do século XI, dos conflitos políticos, das biografias e da cultura da Itália renascentista. Contudo, seus principais aspectos negativos dizem respeito à narrativa da história e a exploração desse mundo virtual restrito às interações propostas pelos jogadores (Telles, Alves, 2016, p. 136).

A franquia *Civilization* tem sido bastante popular no nicho de jogos de turnos. Nesse jogo, cada jogador assume o controle de uma civilização, que podem ser tanto dos primórdios quanto da pós-formação dos estados modernos. Esse jogo tem um problema que é a adoção de estruturas específicas de determinadas civilizações como sendo universais, e dá a ideia de um progressismo linear em que o ápice do desenvolvimento civilizatório são os sistemas políticos da democracia e econômico do capitalismo. Especificamente sobre *Civilization III*, Telles e Alves (2016, p. 140) alertam que o jogo confunde desenvolvimento técnico e fluxos comerciais com história, levando a uma incorporação de valores ligados ao imperialismo do século XIX, em particular das conquistas realizadas pelos Estados Unidos. Assim, pessoas provenientes de países que sofreram as mazelas do imperialismo podem facilmente incorporar esses valores de forma acrítica. Portanto, cabe ao professor na escola desenvolver a consciência histórica para que ao lidar com um jogo dessa natureza, o sujeito seja capaz de realizar todas as críticas pertinentes.

Por sua vez, a franquia *Age of Empires*, jogo por turnos que apresenta estruturas econômicas e militares de civilizações da antiguidade, do medieval e do período de expansão ultramarina. *Age of Empires III* foi objeto de estudo da pesquisa do professor Eucídio Arruda (2011), na qual ele investiga as possibilidades de aprendizagem do jogo no ambiente online. O jogo apresenta o passado histórico por uma ótica colonialista e eurocêntrica, o que demonstra uma tendência de reprodução do pensamento no lugar vigente de produção, mesmo com toda a estrutura globalizante que está sujeita a produção de jogos.

A partir dos exemplos desses jogos, reiteramos a afirmação de Funari e Garraffoni (2004, p. 21) referentes aos riscos de não se estudar história antiga, não mesmo de não realizar um ensino adequado. Assim,

O abandono da Antiguidade Clássica como objeto de reflexão, ou seu conhecimento de segundo mão, leva ao aprofundamento do fosso entre a formação cultural das elites e das massas. O mundo clássico pode aparecer tanto como inspirador da luta pela liberdade e pela igualdade, como pode, mais comumente, servir para justificar o *status quo* patriarcal e opressivo. (2004, p. 21)

Do mesmo modo que antiguidade foi utilizada como arma de opressão, ela pode ser inspiradora para a luta pela liberdade e democracia. Para isso, tanto a pesquisa e o ensino que se refere a História antiga devem ser de qualidade com uma forte construção a respeito das temporalidades, para saber distinguir o passado do presente, e também uma leitura crítica das fontes, que não devem ser restritas à literatura. O jogo é uma possibilidade de trabalhar fontes provenientes da cultura material, como objetos de uso cotidianos, como lamparinas ou ânforas, vasos pintados, mosaicos, inscrições parietais, funerárias ou de grandes monumentos, armas, a arquitetura das cidades.

Portanto, aliar ensino de história antiga e jogos digitais permite não apenas discutir sobre conceitos históricos que foram naturalizados a partir do século XIX e comuns ainda na nossa cultura histórica, como fomentar um diálogo interdisciplinar da História com a Literatura e a Arqueologia, ampliando o debate sobre fonte histórica e o conhecimento sobre os diversos segmentos sociais do mundo antigo. Ademais, o jogo permite questionar o livro didático que ainda "adota uma visão herdeira dos ideais aristocráticos das elites europeias e brasileiras, apresentando o "milagre grego" como prova a superioridade de uns poucos e a inferioridade de muitos. Os modelos interpretativos correntes são normativos e holísticos, como se houvesse uma única cultura grega ou romana (aquela da elite), cujos preceitos seriam forjados pela aristocracia e aceitos pelas massas antigas." (Funari e Garraffoni, 2004, p. 23)

O ensino de história antiga deve ser capaz de instrumentalizar o aluno para entender o processo de construção de nossa identidade, enquanto brasileiros, como referência ao início da civilização ocidental, ao mesmo tempo que captar as sujeições colonialista, bem como de ser capaz de refletir sobre o mundo que o cerca, o que inclui posicionar criticamente do que é produzido pela indústria do entretenimento.

1.3 Usos do Passado e a Representação Histórica da Grécia Antiga em *Odyssey*

Quando pensamos sobre a Grécia Antiga, milhares de imagens nos vêm à cabeça, templos, vestimentas, divindades, mitos, democracia, filosofia e muitos outros elementos que nos remetem a esse momento histórico. Na maioria das vezes, não se sabe quando essas referências chegaram ao nosso imaginário, mas sabemos que foram construídas ao longo da nossa vivência em sociedade, da nossa relação com o mundo e com o passado constantemente lembrado.

Essas inúmeras referências ao mundo grego antigo, que recebemos no decorrer da nossa vida em sociedade, são construídas a partir de interesses, possuem intencionalidade de quem as produzem, portanto, são responsáveis por construir imagens, muitas vezes, equivocadas dessas sociedades. Muitos pesquisadores, principalmente da área de História, têm se preocupado em compreender a relação entre passado e presente, e as apropriações do passado feitas pelas sociedades ao longo do tempo. Dessa forma, se consolidou o campo de estudos dos usos do passado.

De acordo com o professor Hecko (2017), pensando nos estudos da Antiguidade Clássica, esse conceito visa identificar elementos que ajudam a construir a imagem que temos de gregos e romanos, e que também se associa à ideia de legado.

A imagem que possuímos em termos de legado greco-romano forma-se a partir da própria ideia de história e geografia, dos monumentos, do teatro, da filosofia, da literatura, do Direito, da etimologia (palavras de origem grega e/ou latina), das esculturas, da cerâmica, da política (democracia e república), das mitologias, das cidades (as *poleis* gregas, Roma), guerras, sexualidade e homossexualidade. (Hecko, 2017, p. 2067)

É importante salientar que o conceito de usos do passado não se limita a identificar que elementos desse imaginário correspondem ou não à realidade histórica, mas embasa uma série de discussões sobre como as sociedades ao longo da história se apropriaram da Antiguidade Clássica e os interesses por trás dos seus usos.

A ideia de usos do passado nos ajuda a compreender a dialética entre passado e presente, e no caso da História Antiga contribui para uma Antiguidade mais problematizadora, atribuindo sentido às nossas vivências cotidianas. No contexto escolar, os usos do passado podem proporcionar uma aproximação dos alunos com as fontes históricas do período estudado, por meio de suas apropriações contemporâneas, especialmente no campo das mídias, e que estão muito mais presentes na realidade desses alunos.

A falta de atribuição de sentido para nossa realidade, tendo como referência sociedades tão distantes no tempo e no espaço, nos leva a questionar a importância do seu estudo e da sua presença nos currículos escolares. Essa questão apresenta um paradoxo.

Por um lado, deixa de ter interesse generalizado no âmbito do conhecimento pelo próprio distanciamento temporal e dificuldade de compreensão e atribuição de sentido diante de um mundo pragmático e, por outro, faz-se presente cada vez mais em atração diante das diversas apropriações contemporâneas que são feitas desse passado longínquo por meio de usos, consumos, apropriações e ressignificações. (Hecko, 2013, p. 160-161)

Por mais que a Antiguidade Clássica esteja distante no tempo e no espaço da nossa realidade, o fato de ser constantemente apropriada a partir de filmes, música, livros, jogos ou qualquer produto contemporâneo, revela o fascínio e interesse do público que consome esses produtos e que se identificam com essa temática. A partir dessas apropriações, a Antiguidade se mantém presente na contemporaneidade.

Não é possível expor detalhadamente aqui todas as possibilidades de apropriação da Antiguidade Clássica, mas vale salientar que vão além de produtos e serviços, sendo possível identificá-las na organização urbana, na arquitetura e nos debates políticos. Mas no intuito de introduzir o debate acerca dos usos do passado, o texto coletivo de Silva, Garraffoni e Funari (2020) apresenta um estudo de caso, especificamente a cidade de Curitiba na virada do século XX, e a influência do clássico na arquitetura de prédios importantes da cidade e no debate político da sociedade da época. Por sua vez, Silva (2005), analisa, em sua tese de doutorado, as instrumentalizações da Antiguidade pelo Nazismo e pelo Fascismo na França durante o Regime de Vichy (1940-1944), propondo uma reflexão acerca do papel do passado na afirmação de identidades. Portanto, eis algumas indicações de leituras para conhecer a amplitude do debate sobre os usos do passado.

No contexto dos jogos digitais, o conceito de usos do passado nos ajuda a compreender como *Odyssey* se apropria do passado da Grécia Antiga, especificamente, o contexto da Guerra do Peloponeso, para oferecer uma experiência imersiva de jogabilidade atendendo as expectativas do público que consome esse produto.

A exigência do público não se limita a aspectos de mecânicas e jogabilidade. Mas existe toda uma expectativa de que o jogo apresenta, de fato, elementos característicos do período histórico. Mesmo grande parte do público sendo leigo, há vários elementos notoriamente conhecidos por esse público, como construções, personalidades históricas e aspectos culturais. No intuito de apresentar esses elementos com veracidade, a equipe de profissionais que atuam no desenvolvimento do jogo realizou um levantamento de pesquisa em fontes históricas diversas, inclusive se associando a grupos de pesquisas acadêmicos e integrando à equipe pesquisadores dos Estudos Clássicos.

No entanto, mesmo com a preocupação em oferecer uma experiência de imersão fidedigna com a realidade histórica, *Odyssey* é um produto contemporâneo, produzido por um grupo de profissionais com crenças e valores. Além disso, o objeto é produzido para atender diversas demandas, principalmente mercadológicas. Portanto, *Odyssey* apresenta anacronismos, equívocos históricos, e ajustes para tornar a jogabilidade mais dinâmica, mais interativa e também, mais cativante para o jogador. Desse modo, o interesse da pesquisa é

justamente fazer com que o aluno junto ao professor em sala de aula, consiga perceber o jogo como fonte histórica a fim de nele perceber a construção do passado.

Permeado pelo debate dos usos do passado é possível identificar os interesses nas escolhas de como determinados elementos da Grécia Antiga são apresentados no jogo. O papel do historiador e professor se torna essencial para compreender essa fonte histórica contemporânea e sua relação com as fontes históricas do período representado. Desse modo, o objeto em estudo pode proporcionar aos alunos uma Antiguidade mais problematizadora possibilitando a assimilação de significados para a vida prática.

Sendo *Odyssey* um jogo digital visualmente aprimorado se torna uma linguagem atraente para o público jovem, que na sua maioria está em idade escolar. É possível andar pelas cidades digitalmente construídas e apreciar as construções, as atividades econômicas e a vida urbana de cada lugar. Do mesmo modo, o jogo se utilizou de diversas fontes históricas para construir a ambientação de forma verossímil, desde fontes literárias e históricas até fontes materiais (construções e objetos). Assim, se torna possível o acesso dos alunos a essas fontes através da imersão que o jogo proporciona, uma vantagem especialmente quando o aluno não tem um acesso fácil a sítios arqueológicos ou museus.

No entanto, o jogo deve ser compreendido como fonte também, que possui uma linguagem específica e que representa inúmeros interesses em suas narrativas. Questionar esses interesses, identificar as aproximações e distanciamentos entre o jogo e as fontes históricas contribuem para envolver os alunos com o conteúdo e proporcionar uma História Antiga mais problematizadora.

Por extensão, podemos afirmar que esse imaginário sobre o passado histórico construído a partir da nossa vivência em sociedade compreende como uma representação histórica. A representação é a relação da sociedade com o passado através de construções narrativas apresentadas em diversas formas de mídia.

Considerando a representação social na situação educacional, o fundamental é identificar os conhecimentos adquiridos pela experiência de vida, pela mídia, etc. que estejam solidamente enraizados, por que são uma construção pela qual o jovem ou a criança se apropriam do real, tornando-o inteligível. Mas a representação social ultrapassa essa atividade de conhecimento prático e preenche igualmente uma função de comunicação. Ela permite às pessoas inserir-se em um grupo e realizar trocas, intervindo na definição individual e social, na forma pela qual o grupo se expressa.” (Bittencourt, 2011, p. 236)

Para Bittencourt, trabalhar com representação social na sala de aula demanda do professor um duplo movimento: “o funcionamento de um modo de conhecer individual e sua relação dinâmica com o grupo social do qual o jovem faz parte.” (2011, p. 236-237). Além disso, permite o professor trabalhar com os conhecimentos que o aluno já possui, como por exemplo, o que ele adquiriu fora do ambiente escolar jogando um jogo ou assistindo a um filme. Portanto, o mapeamento do conhecimento prévio dos alunos é importante para a criação de uma boa aula, capaz de motivá-los a fazer descobertas e construir seu próprio conhecimento.

Por sua vez, o professor também não deve esquecer que a relação entre memória e história possui historicidade. Compreender essa relação nos transporta até os gregos antigos. De acordo com Seixas (2004, p. 39), “em vários campos [os gregos da época clássica] realizaram uma aproximação fecunda e problemática entre memória e história, a primeira constituindo-se finalmente como o meio privilegiado de acesso ao verdadeiro conhecimento”. Na época clássica, a memória, preservada por meio dos poetas, era a principal fonte de conhecimento sobre o passado.

Continuando com a perspectiva do pesquisador, a partir da década de 80, a relação entre memória e história muda: “a historiografia vem afirmando noção diversa; ela toma consciência de que a relação memória-história é mais uma relação de conflito e oposição do que de complementaridade, ao mesmo tempo (...) em que coloca a história como senhora da memória, produtora de memórias” (Seixas, 2004, p. 39). A história, ao mesmo tempo, que produz memórias também é a fonte mais notável do conhecimento sobre o passado.

Toda sociedade se relaciona com o seu passado, que pode ser recente ou remoto. A sociedade se relaciona com esse passado a partir de suas demandas cotidianas. Esse passado não chega para uma sociedade livre de interferências, ele é constantemente reinterpretado por diversos grupos para legitimar os seus discursos. Um exemplo foi com o estudo de Alexandre na virada do século XIX e XX, como demonstra Funari e Garraffoni:

No final do século XIX e XX, em época de imperialismo francês e inglês, [a exaltação de Alexandre, o Grande, como um grande conquistador] são ressignificados e ajudam a legitimar o colonialismo moderno. Durante muito tempo, as vitórias de Alexandre foram consideradas fundamentais para uma suposta “civilização” do Oriente. Houve estudiosos que afirmavam que o helenismo se diluiu por todo território conquistado espalhando a superioridade da cultura grega pelo Oriente. (Funari e Garraffoni, 2004, p. 10)

No entanto, mesmo com essas interferências, a sociedade consegue se aproximar desse passado por causa das gerações que vivenciaram esse passado, dos seus lugares de memória e das fontes históricas.

A memória histórica é construída a partir de interpretações, de falseamentos, que cada sociedade constrói acerca do seu passado. Isso acontece em relação a um passado mais recente, no qual, há indivíduos no presente que vivenciaram, e também, em relação a um passado mais longínquo, a ausência de testemunhos vivos. Abordar esse processo de construção da memória histórica em sala de aula é contribuir para o desenvolvimento da consciência histórica dos alunos.

Sobre a Antiguidade Clássica podemos afirmar que o século XIX foi notório na construção de uma memória sobre o período, momento em que a Europa se auto atribuiu herdeira do mundo clássico, fazendo uso do neoclássico para construir monumentos arquitetônicos similares aos do mundo greco-romano, numa tentativa de mostrar poder, esplendor e o “auge do alcance civilizacional.”

No século XX, com a presença dos governos fascistas da Europa, alguns governantes se apropriaram do conhecimento histórico sobre a Antiguidade Clássica e produziram discursos que legitimavam o nacionalismo, o autoritarismo e a eugenia, numa forma de falseamento da memória histórica para fins essencialmente políticos¹¹. Esses são alguns exemplos de como a Antiguidade Clássica foi apropriada pelas sociedades ao longo da história. Essa forma de usos do passado histórico contribuiu para a formação de uma memória sobre essas sociedades.

Nas sociedades contemporâneas percebemos os usos do passado relacionados a outros interesses. A indústria cultural tem sido bastante significativa na apropriação desse passado histórico com a intensa produção cinematográfica¹², a produção literária e também, a produção de jogos, que utilizam o passado histórico como inspiração para suas narrativas. A demanda mercadológica, nesse caso, é determinante para a forma como essa indústria representa o passado histórico.

Desse modo, o conceito de memória histórica se torna essencial para compreendermos até que ponto *Odyssey*, fazendo uso do passado da Grécia Antiga, contribui para a construção de uma memória sobre o passado na contemporaneidade. Além disso, essa discussão nos ajuda a identificar a relação entre memória e história que *Odyssey* apresenta, tendo em vista

¹¹ Sobre essa temática, cf. a tese do professor Glaydson José da Silva, intitulada “Antiguidade, Arqueologia e a França de Vichy: usos do passado” (2005).

¹² Sobre o Cinema e a Antiguidade Clássica, cf. o Projeto Pipoca Clássica organizado pelo LECA (UFPEL) e o dossiê Cinema e Recepção da Revista *História Antiga e Conexões* (2021).

que, este acompanha o pensamento do mundo contemporâneo ao mesmo tempo que se relaciona com as fontes históricas do período.

1.4 Consciência Histórica e Cultura Histórica

O estudo do jogo digital *Odyssey* enquanto objeto dessa pesquisa tem por finalidade pensar esse objeto para o uso em sala de aula. A partir da narrativa, ambientação e construção dos personagens históricos, dentro do jogo, é possível fazer uma imersão no passado junto com os alunos, os guiando numa viagem pela História e estimulando-os a se envolverem com o estudo da Grécia Antiga. De acordo com Albuquerque (2019, p. 219), “o professor de história é um deslocador e, nisso, é um educador; ele desloca os alunos de suas temporalidades para que, através da experimentação de outros tempos, eles possam retornar a seus tempos transformados”.

Todavia, esse deslocamento ao passado de maneira imaginária e com auxílio imersivo do jogo deve ser proposto a partir de problematizações. Pois o objeto em questão é um produto mercadológico cuja finalidade é a obtenção de uma certa margem de lucro. Isso poderá acontecer à medida que o jogo corresponder às expectativas dos consumidores. Além disso, não podemos esquecer que a empresa desenvolvedora é uma gigante da indústria de jogos, situada numa grande potência capitalista, o Canadá. Ou seja, as escolhas desde a civilização representada, nesse caso Grécia Antiga, até os discursos, narrativas e temáticas abordadas tem conexão com o lugar de produção do jogo.

Nesse caso, o Canadá sendo uma potência capitalista, no qual circulam muitas empresas de jogos digitais com referência mundial, sendo uma delas a Ubisoft, consegue produzir jogos com recursos digitais aprimorados, consegue integrar uma grande equipe de profissionais, inclusive historiadores, e fazer parcerias com institutos de pesquisa que contribuem para uma representação histórica mais fidedigna e imersiva da Grécia Antiga. Do mesmo modo, a presença no jogo de uma diversidade étnica, a liderança de personagens femininas, e a liberdade e diversidade sexual, são alguns elementos que merecem destaque. Talvez, se o jogo fosse produzido por um país conservador, como EUA, esses elementos poderiam não estar presentes.

Além do contexto de produção e das demandas mercadológicas que o produto visa atender, ambas influenciando diretamente nos discursos e narrativas apresentadas pelo jogo, o mesmo é influenciado pela produção historiográfica recente, representada por historiadores presentes na equipe de produção e por parcerias com instituições, é o caso da historiadora

Stephanie Anne-Ruatta, especialista em História e Literatura Grega Antiga e a parceria com institutos de pesquisas que reúnem estudos em História, Arqueologia e Literatura.

Entretanto, existe toda uma bagagem cultural e histórica de interpretações acerca da Grécia Antiga que são transmitidas pelas sociedades no tempo e que chegam até a atualidade como elementos categóricos. Sem uma análise cuidadosa acabam sendo estabelecidos como axiomas, que não devem ser contrariados. Esses axiomas estão presentes em *Odyssey*, talvez como forma de gerar identificação com o público consumidor, já que essas ideias estão bastante presentes no imaginário popular. É o caso da ideia da Grécia Antiga como o berço da civilização ocidental em oposição a civilização oriental, estabelecida como o lar dos bárbaros, portanto, atrasada, e a ideia de Péricles ser considerado o pai da democracia, desconsiderando todo um contexto de desenvolvimento da própria democracia.

No contexto escolar, essas ideias devem ser discutidas e apresentadas alternativas que nos dizeres de Funari podem gerar “inovações interpretativas” que contribuem de maneira positiva com o ensino de História Antiga. De acordo com o autor,

Em primeiro lugar, a apresentação de uma Antiguidade construída pela historiografia, antes que uma História dada, acabada, a ser decorada pelo aluno. Os grandes temas e acontecimentos da Antiguidade, as próprias periodizações, começam a aparecer como construções historiográficas. Na História Antiga, a tradicional dicotomia entre Oriente e Ocidente constitui uma grande narrativa que estrutura toda uma visão eurocêntrica da História. Cada vez mais, apresenta-se essa oposição no contexto histórico do moderno imperialismo do século XIX e XX, a mostrar como o Ocidente se cria como uma supercivilização dominadora do mundo. Em um primeiro momento, esse Ocidente é nitidamente racista, arianista, antissemita, ao criar um homem ariano ocidental racional, guerreiro e conquistador do oriental irracional, trapaceiro, indolente, pronto a ser civilizado pelos arianos (alemães, ingleses, franceses, depois americanos). No bojo da derrota nazista e da forja de um novo Ocidente antirracista, cria-se o novo conceito, muito presente nas interpretações tradicionais da Antiguidade, da superioridade cultural da civilização judaico-cristã, ocidentalizando, em parte, tanto o judaísmo como o cristianismo, reconhecidos como de origem oriental. (FUNARI, 2015, p. 98-99)

Portanto, o jogo digital, enquanto fonte histórica no contexto escolar, deve ser discutido com base em uma série de problematizações, com o objetivo de analisar os discursos que o jogo apresenta, a representação histórica e sua relação com as fontes do período histórico, bem como, o debate historiográfico.

De acordo com Le Goff (2013, p. 76) a partir do século XIX, os compêndios escolares foram fundamentais para a difusão de uma cultura histórica. Embora os livros escolares sejam importantes para o acesso dos alunos ao conhecimento histórico, eles não possuem a

exclusividade na divulgação de narrativas históricas. Existe toda uma produção desses discursos, embasado cientificamente ou não, feita pelas sociedades ao longo tempo. E no contexto contemporâneo, do avanço tecnológico na divulgação de informação em massa, os livros didáticos perderam essa prerrogativa de acesso ao conhecimento histórico.

Para desenvolver essa discussão, utilizo o conceito de cultura histórica, compreendendo, assim, o objeto no seu lugar de produção e sua relação com o conhecimento histórico produzido na academia. Flores (2007, p. 95), entende por cultura histórica

(...) os enraizamentos do pensar historicamente que estão aquém e além do campo da historiografia e do cânone historiográfico. Trata-se da intersecção entre a história científica, habilitada no mundo dos profissionais como historiografia, dado que se trata de um saber profissionalmente adquirido, e a história sem historiadores, feita, apropriada e difundida por uma plêiade de intelectuais, ativistas, editores, cineastas, documentaristas, produtores culturais, memorialistas e artistas que disponibilizam um saber histórico difuso através de suportes impressos, audiovisuais e orais.

Nosso objeto se apropria do conhecimento histórico sobre a Grécia Antiga e se articula com uma memória construída sobre esse período histórico. Dessa forma, a partir do conceito de cultura história, de que forma o jogo elabora essas apropriações e os interesses que norteiam determinadas escolhas de narrativas.

De acordo com Flores (2007, p. 96), o ensino de história, prerrogativa dos profissionais da história e das culturas escolares, precisa, cada vez mais, ser mediado pelos saberes históricos, responsáveis em grande parte pelas porosidades intrínsecas à cultura histórica. Desse modo, o uso do jogo digital como ferramenta para o ensino de História deve ser orientado por uma proposta pedagógica que vise desenvolver a criticidade do aluno e a autonomia na leitura de fontes que o sujeito tem acesso na sua vivência.

A articulação prática dos sujeitos na cultura histórica se dá por meio da consciência histórica, conceito desenvolvido por Rüsen (1994). É por meio da consciência que os sujeitos se orientam no tempo e conduz a sua atuação em sociedade. De acordo com o autor, a cultura histórica é a própria memória histórica em constante operação dos sujeitos a partir da consciência histórica.

A consciência histórica dos sujeitos se desenvolve a partir do seu relacionamento com o passado e a instrumentalização desse conhecimento na sua vida prática, projetando esse pensamento para suas vivências no futuro. *Odyssey*, enquanto um objeto que faz uma representação do passado, estabelece relações com o conhecimento histórico sobre o contexto reproduzido, com as fontes históricas desse período e também com o contexto de produção,

em geral, as demandas mercadológicas. Desse modo, a relação com o passado e com o presente pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades dos alunos na dimensão da consciência histórica.

2. *Assassin's Creed Odyssey* e as fontes históricas sobre a Guerra do Peloponeso

Nesse capítulo, apresento uma contextualização da Guerra do Peloponeso a partir da narrativa do jogo e das fontes históricas utilizadas para estudar esse momento histórico. O capítulo se divide em dois tópicos, sendo que cada um aborda um eixo do conhecimento histórico sobre a Guerra do Peloponeso, a saber: a historiografia sobre Grécia Antiga e a Guerra do Peloponeso, a obra de Tucídides, *História da Guerra do Peloponeso*, tradução publicada em 2013, e outras fontes históricas, como a literatura produzida no período. A escolha dessas fontes históricas textuais está associada ao fato de o jogo, fonte da pesquisa, ter utilizado elas para representar determinados contextos, bem como, a personalidade de alguns personagens históricos.

Durante o desenvolvimento da pesquisa, eu me concentrei nas discussões que norteiam as narrativas históricas. Discutindo como a produção historiográfica sobre o período apresenta o conflito que marcou o mundo grego a partir dos recortes selecionados do jogo. A discussão foi organizada a partir desses recortes, selecionados em torno da representação de personalidades históricas, de eventos históricos específicos que ocorreram durante a guerra e de características das diversas sociedades que formavam o mundo grego. Nesse debate, identifiquei alguns elementos que caracterizam a forma como *Odyssey* se apropria desses conhecimentos históricos para construir sua ambientação de forma mais verossímil possível.

No primeiro momento, desenvolvo uma contextualização acerca da Guerra do Peloponeso a partir das discussões feitas pela historiografia do período. A discussão foi organizada a partir dos recortes selecionados, como o contexto que iniciou os conflitos, a situação da pólis ateniense durante as ameaças espartanas, as ações de Péricles e Cléon no contexto da política ateniense e o desenvolvimento cultural de Atenas nesse período.

Em seguida, pretendo discorrer sobre a narrativa tucidideana acerca da Guerra do Peloponeso a partir do conceito de verdade histórica dialogando com as discussões de Soares (2016), no intuito de compreender a “verdade histórica” em Tucídides, como essa obra influenciou a nossa memória sobre o conflito e como o jogo se apropriou dessa fonte para representação histórica. Por último, vou discorrer sobre as fontes literárias produzidas no contexto da Guerra do Peloponeso e que nos ajudam a compreender esse momento histórico.

2.1 Contexto Histórico: *Odyssey* e a Guerra do Peloponeso

Odyssey apresenta uma narrativa fictícia em meio ao contexto histórico da Guerra do Peloponeso. Embora o jogo seja extenso, ele não segue uma narrativa linear dos conflitos, apresentando o início, meio e fim da guerra. Na verdade, o jogo possui uma narrativa própria que conduz a história da personagem fictícia. No entanto, em alguns momentos da sua própria história, a protagonista do jogo vivencia eventos historicamente situados. A partir da identificação desses eventos é possível observar que a história da personagem se passa durante os primeiros anos da guerra, especificamente, entre os anos de 431 e 421 a.C., conhecida como a fase um da guerra, ou “A Guerra dos Arquídamos” (Hanson, 2012, p. 57).

Na história fictícia, Cassandra, espartana exilada aos 7 anos, fugiu para Cefalônia. Tinha uma vida simples, trabalhava como mercenária realizando pequenas tarefas, subestimando seu porte físico, em troca de dinheiro. Até que ela é impulsionada a sair de Cefalônia na possibilidade de saber o paradeiro de sua mãe, e isso a levará ao foco do conflito entre atenienses e espartanos.

A Guerra do Peloponeso foram diversos conflitos que ocorreram entre as cidades-estados da Grécia Antiga durante o século V a.C., mais especificamente entre os anos de 431 e 404. Esse evento foi antecedido pelas Guerras Médicas (490 - 479 a.C.), que articulou as cidades-estados gregas contra um inimigo comum, os persas. Entre o fim das Guerras Médicas e o início da Guerra do Peloponeso, temos um período de organização das cidades-estados e formação de alianças anunciando o período de ebulição que estaria por vir.

Funari sintetizou bem os motivos que geraram os conflitos entre atenienses e espartanos,

As causas estruturais de um conflito bélico ligam-se aos interesses econômicos e políticos subjacentes às relações entre os contendores, e, no caso da Grécia do século V a.C., os atores políticos eram múltiplos, a começar pelas cidades que se contrapunham umas às outras. Os motivos das disputas eram estratégicas; no sentido estrito, relacionavam à disputa por territórios entre cidades vizinhas que disputavam fronteiras e entre cidades que disputavam o acesso a outras regiões, em especial às fontes de abastecimento. Essas rivalidades territoriais eram, portanto, o motor primeiro das constantes lutas entre as cidades.

(...)

Pela multiplicação de cidades envolvidas e pela volatilidade das situações, as alianças eram, muitas vezes, ocasionais, mas havia algumas regularidades estratégicas, em particular no que se refere à disputa entre potências

vizinhas, como Esparta e Argos no Peloponeso e Atenas e Tebas, na fronteira entre a Ática e a Beócia. A mesma rivalidade repetia-se entre as cidades menores e vizinhas. (Funari, 2006, p. 26)

Desse modo, podemos afirmar que os motivos que levaram as cidades-estados a se confrontarem durante a Guerra do Peloponeso foi a disputa por hegemonia, principalmente, de cidades que detinham controle político e poder econômico em suas respectivas regiões.

A história de Cassandra se inicia no momento em que os ânimos entre essas duas importantes cidades-estados estão se exaltando. É possível identificar esse contexto de início dos conflitos a partir de moradores locais da ilha de Cefalônia que interagem com Cassandra. Uma personagem, fabricante de arcos e flechas, sugere que o lugar de uma mercenária não é em Cefalônia e que ela ganharia muito dinheiro se oferecesse os seus serviços aos exércitos que estão se preparando para a guerra. Mais adiante, mas ainda em Cefalônia, o personagem fictício Elpenor, identificado posteriormente como um dos vilões, fala para Cassandra que só um tolo não perceberia que um grande conflito entre as cidades da Grécia está prestes a acontecer.

Desse modo, Cassandra embarca no Adrasteia com destino a região de Megaris, no objetivo de pessoalmente encontrar informações sobre sua mãe e com a missão, dada por Elpenor, de matar um importante general espartano, conhecido como o Lobo de Esparta e identificado posteriormente como Nikolaos, o pai de Cassandra. Chegando em Megaris, especificamente no porto de Pegas, o seguinte contexto é apresentado. A região está sendo dominada pelo exército e frota ateniense e os espartanos estão organizando suas forças para expulsá-los da região.

Após atracar o navio no porto de Pegas, Cassandra concorda em se unir aos espartanos na batalha contra os atenienses, no intuito de mostrar fidelidade e ter acesso ao Lobo de Esparta, o general Nikolaos. O contexto da disputa em Mégara apresentado no jogo é inspirado no momento histórico em que Atenas invade alguns territórios ao nordeste do Peloponeso, na tentativa de controlar seus portos, a exemplo de Mégara, importante para o comércio marítimo da região. O território conta com dois cobiçados portos, o porto de Pegas, que pelo Golfo de Corinto dá acesso ao Mar Jônico, e o porto fortalecido de Nisaia, que dá acesso ao Mar Egeu e consequentemente ao Império Ateniense. Inclusive, o porto de Nisaia apresentado no jogo é uma fortaleza, uma referência a um momento de aliança entre Mégara e Atenas, anos antes do início da Guerra do Peloponeso (Funari, 2006, p. 24).

Em Mégara, Cassandra se alia aos espartanos com o objetivo de expulsar os atenienses da região. Nesse contexto, há a possibilidade de afundar navios atenienses, a partir

do combate naval; de matar soldados e líderes militares atenienses; de roubar e queimar suprimentos de guerra; e por fim, entrar numa batalha entre os dois exércitos e definir o futuro comando de Mégara. Vencendo o conflito, a protagonista busca suas respostas com o próprio pai, Nikolaos, e em seguida parte para a região da Fócida. A partir das informações obtidas, ela acredita que pode saber mais sobre sua mãe, consultando o famoso oráculo de Delfos.

O Santuário de Delfos, no qual se localiza também o Templo de Apolo, fica localizado na região da Fócida, próximo ao monte Parnasso. Cassandra precisa consultar o oráculo para saber o destino que teve sua mãe. Contudo, esse momento se torna importante porque ao chegar no Santuário, Cassandra é apresentada ao famoso historiador Heródoto. O mesmo se apresenta como um contador de histórias e que está viajando em missão, dada por um importante político ateniense. Mais adiante é sabido que esse político se trata de Péricles e Heródoto acredita que possa ajudar Cassandra a obter informações sobre sua mãe. Desse modo, os dois embarcam no *Adrasteia* com destino a Ática.

A presença de Heródoto a bordo do *Adrasteia* se torna interessante para o jogador tendo em vista que o historiador conhece os lugares onde ocorreram eventos históricos e não economiza na exposição de seus conhecimentos sobre esses espaços. Exemplos desses momentos são apresentados quando Heródoto se encontra com Cassandra nas Termópilas e fala sobre a batalha de Leônidas e os 300 de Esparta contra os persas; quando o navio se aproxima de Salamina, ele fala da batalha que ocorreu nessa ilha durante as Guerras Médicas; e quando passam pela ilha de Cnossos, o historiador explica que nessa região se desenvolveu uma poderosa civilização, a civilização Minoica. Portanto, o historiador se torna um guia para a protagonista e, conseqüentemente, para o jogador que não estaria atento aos lugares históricos e ao passado do mundo grego.

Chegando em Atenas, na região da Ática, o jogo direciona Cassandra até a Pnix, lugar onde está ocorrendo um debate entre os políticos Cléon e Péricles, assistidos por um grupo de homens exaltados. A discussão dos dois políticos gira em torno dos gastos públicos de Péricles tendo em vista que eles se encontram em meio a uma guerra. De fato, a Atenas apresentada no jogo é grandiosa, do porto de Pireu até a Acrópole há um corredor de belas construções e estátuas em mármore. Essa é a Atenas de Péricles. Segundo Canfora,

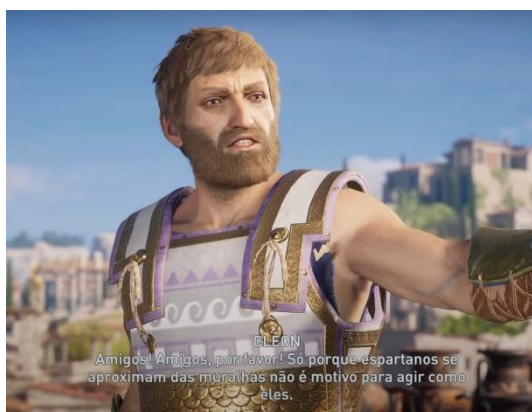
Quando se diz a *Atenas de Péricles*, pensa-se naquela grande política de edificações: o Partênon, a Atena *Parthénos* são, sem dúvida, sinais duradouros. Extraordinária política de obras públicas que consistia em empregar massas de trabalhadores assalariados a dois óbolos por dia, que

não é um custo elevado demais para uma política de construção que mudou a face de Atenas. (...) Uma política que é de prestígio e, ao mesmo tempo, socialmente direcionada. O homem que dirige toda essa operação é Fídias, o grandiosíssimo arquiteto. Diz Plutarco na *Vida de Péricles* que Fídias era o intelecto de todas as obras públicas que se realizavam em Atenas, não apenas o artífice controverso da Atena *Parthênos*. Ictino de Mileto, arquiteto muito famoso, projetou o Partênon, mas o comando de tudo estava com Fídias. Muito próximo a Péricles, fazia parte de seu círculo restrito: o círculo que girava em torno dele e de Aspásia.” (Canfora, 2011, p. 94)

Apresentar uma Atenas feita de mármore faz parte do projeto de construção de um Império Ateniense que Péricles tinha em mente. Ademais é essa imagem do mármore branco que ainda persiste na cultura histórica. No entanto, isso foi utilizado como crítica a ele, principalmente de seus adversários. No jogo, Cléon destaca que poderiam ter comprado trirremes e investido no fortalecimento do exército ateniense ao invés de ter gastado os recursos em obras públicas. Além disso, o contexto em que Atenas se encontra no momento é bastante delicado. A cidade está sitiada pelo exército espartano, há tropas ao redor das muralhas, e por causa dessa ameaça, Péricles autoriza que a população do campo, que vivia fora das muralhas, se protegesse dentro da cidade. Algo que também é relatado por Tucídides.

Péricles e Cleón são apresentados no jogo como figuras antagônicas e a relação entre os dois é tratada de forma maniqueísta. Péricles é apresentado como um homem sério, de voz serena, discreto em seu tratamento com o público. Enquanto Cléon é apresentado como um homem exaltado, instigante, que influencia a população. Além disso, vale ressaltar a voz que dubla cada um dos personagens, pelo menos na versão em língua portuguesa. Enquanto Péricles tem uma voz que transmite tranquilidade, Cléon tem uma voz de vilão, de alguém pouco confiável. Esses detalhes, na apresentação dos dois personagens, contribuem para criar um antagonismo entre os políticos, permitindo uma visão maniqueísta e rasa.

Figura 02



Cléon e Péricles debatendo a Pnix.



O encontro com os dois políticos na Pnix irá gerar para Cassandra algumas missões que podem contribuir para entendermos o contexto histórico em que estas figuras estão inseridas. Em relação a Péricles, Cassandra recebe três missões, cada uma envolvendo uma personagem próxima ao político e que está precisando de ajuda. Em troca, Péricles permitirá a entrada de Cassandra num simpósio que vai acontecer em sua casa, cuja organização está a cargo de sua esposa, Aspásia. O simpósio como um evento que recebe muitas pessoas influentes poderia ajudar Cassandra na busca de informações sobre sua mãe.

As missões dadas por Péricles são as seguintes: 1. Procurar um aliado político, Metiochos, que está desaparecido; 2. Ajudar seu amigo escultor Fídias a fugir de Atenas, pois o mesmo está preso; 3. Ajudar Anaxágoras, outro amigo de Péricles, a escapar de um julgamento de ostracismo, pois o filósofo foi acusado de impiedade. A missão dada por Cléon é única e se trata de destruir os acampamentos militares dos espartanos ao redor da cidade de Atenas. Ao entregar essa missão, Cléon destaca sua preocupação com a guerra e com o bem-estar da população ateniense.

No jogo, o contexto que os políticos estão inseridos possui um embasamento histórico. Nesse período, Péricles sofria perseguição política e tinha Cléon como seu principal adversário. Como sendo um político bastante influente e de prestígio, Péricles dificilmente era atacado diretamente, pessoas próximas a ele acabavam recebendo esses ataques. As três missões que Cassandra recebe de Péricles não são aleatórias, pois se tratam de circunstâncias que de fato aconteceram na vida do político. De acordo com Trabulsi,

Péricles era constantemente reeleito para a estratégia, e tinha um prestígio alto demais para ser atacado diretamente, Mas era possível tentar contrariar seus planos, por exemplo evocando interdições religiosas para atrapalhar os planos de reconstrução da Acrópole, terreno eminentemente sensível do ponto de vista ritual. Ou então intentando processos contra gente do círculo próximo de Péricles. Fídias foi acusado de desvio de metal precioso nas obras do Parthenon, e, apesar de ter provado o contrário pesando o ouro da deusa, acabou preso e morreu na prisão, segundo Plutarco; Aspásia também foi alvo de processo, *“por impiedade, a partir de uma queixa apresentada pelo poeta cômico Hermippos, que a acusava também de receber em casa mulheres de condição livre para encontros sexuais com Péricles”*. As fontes dizem que o próprio Péricles assegurou sua defesa em tribunal, tomado por uma emoção raras vezes vista em público. E não foram só Fídias e Aspásia: *“Diopeithés redigiu um decreto em virtude do qual seriam perseguidos por crime contra o Estado aqueles que não acreditassem nos deuses e que ensinassem doutrinas relativas aos fenômenos celestes: dessa forma, ele visava Péricles através de Anaxágoras”*. Mas o ataque direto ao grande chefe era pouco viável, pois seu prestígio era enorme, e a lei ateniense previa que os acusadores que não reunissem um quinto dos votos a seu favor

eram vítimas de punições severas, multas altas entre outras. Aliás, a arqueologia descobriu até hoje pouquíssimos cacos de cerâmica (*ostraka*) com o nome de Péricles, entre os muitos milhares de cacos que já foram descobertos, o que rende a provar que iniciativas de ostracização de Péricles ou não foram tentadas ou fracassaram totalmente. O que é tanto mais significativo quanto a longa vida política de Péricles coincide com grande parte da época em que o ostracismo esteve em vigor, e que ele, sendo uma figura política de grande destaque durante tantas décadas, estava particularmente exposto a tal tentativa ou a tal tentativa por parte de seus adversários. (Trabulsi, 2019, p. 203)

Embora eu não tenha encontrado nenhuma referência a Metiochos, essa missão, de modo geral, se relaciona com a perseguição que alguns políticos aliados a Péricles sofriam. Acredito que tenha sido inserido para compor uma terceira missão. No jogo, Aspásia aparece pela primeira vez no simpósio e possui uma apresentação que destaca sua influência e importância na elite ateniense. Desse modo, acredito que a produção do jogo optou por não a incluir nas missões dada por Péricles para apresentá-la de forma exclusiva.

Mesmo não tendo referências da existência de Metiochos, o desenvolvimento de sua missão contribui para a compreensão da influência de Cléon na população de baixa renda e a situação dessas pessoas após o aumento da população dentro das muralhas da cidade. Na missão, Metiochos está desaparecido e Péricles pede a Cassandra para procurar pistas de sua localização. Após as investigações, Cassandra encontra o político amarrado dentro de um cativeiro cercado por cobras e após sua libertação, descobre que o sequestro foi feito por um grupo de pescadores seguindo a orientação de Cléon. Segue o diálogo entre os personagens:

METIOCHOS: Políticos são alvos fáceis nesses tempos difíceis. Quem me amarrou disse que eu era uma cobra, que deveria ser morta pela mesma raça.

KASSANDRA: Você reconheceu quem fez isso?

METIOCHOS: Péricles me pediu para ir até o distrito de pesca para falar com os pobres e doentes, para levar esperança. Por isso reconheci as vozes deles.

KASSANDRA: Ah, foi?

METIOCHOS: Eles jogaram comida podre e me ofenderam aos gritos. Os bandidos cobriam os rostos, mas as vozes e o fedor de peixe eram inconfundíveis.

KASSANDRA: Onde devo procurar?

METIOCHOS: Não consegui ver os rostos deles, mas reconheci as vozes de um dos distritos que visitei. Eles participavam dos comícios de Cléon, moram na parte inundada da cidade perto da muralha.

KASSANDRA: Eu vou achar eles, Metiochos. Fique tranquilo.

METIOCHOS: As tensões estão elevadas agora. Nesse ritmo nós vamos nos destruir dentro da cidade antes que os espartanos adentrem os muros.

A partir desse diálogo é possível ter uma ideia do contexto que a população ateniense estava vivendo naquele momento. As pessoas adentraram os muros da cidade para se protegerem dos ataques espartanos, houve um aumento da população urbana, e parte da população vivia na pobreza. O jogo apresenta alguns distritos sem infraestrutura, com alagamentos e moradias precárias. Além disso, mostra a influência de Cléon sobre essa população e a realização de comícios nessas áreas desfavorecidas, com o objetivo de levantar a população contra a liderança de Péricles.

Durante a missão, Cassandra vai até o distrito de pesca para investigar a situação, momento em que encontra os homens que atacaram Metiochos. O líder deles fala que sabiam dos riscos e que as mudanças só acontecem se houver derramamento de sangue, e ainda, que eles estavam presos na cidade por culpa de Péricles e seus “amiguinhos”. Ele ainda afirma que Cléon teria dito que era hora deles tomarem a cidade de volta da elite. Desse modo, essa missão apresenta o contexto de descontentamento da população periférica com as medidas políticas de Péricles, e de certa forma com os privilégios da elite.

A segunda missão pede que Cassandra ajude Fídias a fugir de Atenas, pois o escultor, de acordo com Péricles, foi acusado de diversas infrações e aguarda julgamento. Do mesmo modo, na terceira missão, Cassandra precisa ajudar o filósofo sofista Anaxágoras a escapar de um julgamento por impiedade. A votação por Ostracismo iria determinar o exílio entre duas pessoas. As duas missões foram inspiradas nos ataques que pessoas do círculo íntimo de Péricles recebiam. Sabe-se que Fídias foi levado a julgamento, sendo obscuras as informações sobre o contexto de sua prisão e, consequentemente, sua morte. Em *Odyssey*, Cassandra consegue levá-lo para fora de Atenas a salvo, no entanto, mais adiante, Fídias é morto pelos seus desafetos.

Durante a terceira missão, Cassandra precisa trocar as óstracas da votação de Anaxágoras, no intuito de forjar a votação e livrá-lo do exílio. No entanto, por mais que consiga efetivar a troca, o objetivo não é alcançado. Pois, os membros da votação conseguem evitar a fraude. Acredito que essas duas missões sejam exemplos de como a produção do jogo introduziu a interatividade de eventos históricos sem alterar o resultado deles. Embora curta, a missão apresenta de forma introdutória o ostracismo e suas consequências. No final da missão, Cassandra é apresentada a mais um personagem notável da Atena desse período, se trata do filósofo Sócrates que surge para indagar a personagem sobre a justiça e as ações do homem condenado.

Concluindo as três missões de Péricles, finalmente Cassandra consegue ser convidada para um simpósio. O evento reúne a elite política e intelectual de Atenas para uma noite de

música, bebida e discussões. Ao chegar na casa de Péricles, Cassandra é recebida pelo historiador Heródoto que lhe apresenta alguns nomes da elite ateniense. Sófocles e Eurípides, ambos tragediógrafos, *Édipo Rei* e *Medeia* são suas obras mais conhecidas, respectivamente; Hérmipo, comediógrafo; Protágoras, filósofo sofista; o já conhecido Sócrates e o filósofo Trasímaco, discutindo sobre a natureza da justiça; Aristófanes, comediógrafo que escreveu peças como *Os cavaleiros* e *As rãs*; e por último, Alcibíades, que tem uma entrada de destaque no simpósio por causa dos seus trejeitos e de sua fala rebuscada entoando uma poesia.

Figura 03

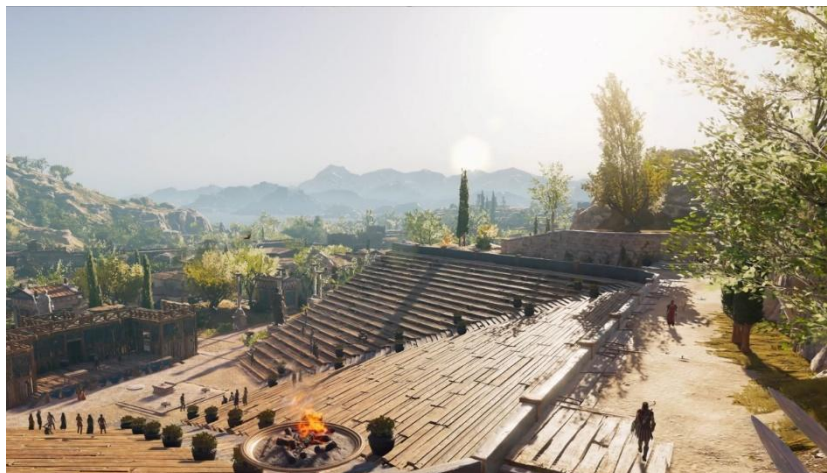


Alcibíades

A missão do simpósio, de certa forma, se complementa com a grandiosidade que Atenas é apresentada. Desde sua chegada ao porto de Pireu, percebe-se que Atenas se destaca das demais cidades que Cassandra visitou anteriormente ou que ainda vai visitar após a sua saída. Primeiramente, o porto de Pireu é um espaço bastante movimentado com uma grande atividade comercial mostrando que Atenas era um centro mercantil e que fazia transações com diversas outras cidades do mundo antigo. Isso também mostra a pólis como uma referência para os estrangeiros que circulavam por lá durante suas atividades comerciais.

Aliado a esse grande movimento comercial em Atenas, faz-se mister destacar a grandiosidade de construções e estátuas feitas de mármore. Acredito que algumas tenham sido exageradas no seu tamanho para impressionar o olhar contemporâneo em relação ao esplendor da pólis ateniense. Algo também importante de destacar é a paleta de cores em Atenas. Os tons são sempre muito vivos e coloridos, com o objetivo de mostrar vivacidade e alegria, mesmo que a cidade esteja sitiada pelos espartanos. Esse destaque vai se confrontar com a mudança nas cores após a epidemia que vai se alastrar pela cidade.

Figura 04



Teatro de Dioniso antes da peste

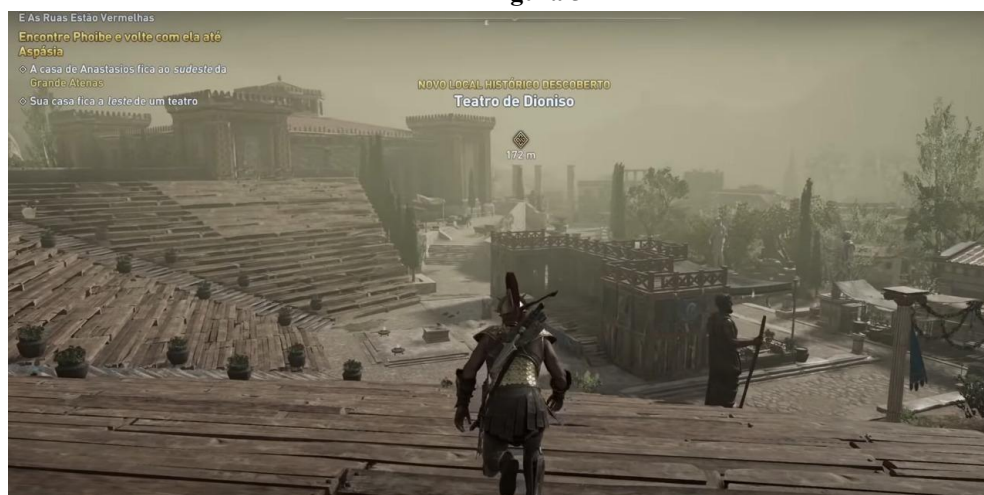
Voltando ao simpósio, este complementa a apresentação de uma Atenas rica, desenvolvida, centro cultural do mundo grego. Portanto, a presença no simpósio de filósofos e dramaturgos de várias partes da Grécia tem o objetivo de mostrar esse período clássico, de enriquecimento cultural, de desenvolvimento da tragédia e da comédia e de discussões filosóficas.

Durante sua passagem no simpósio, Cassandra interagiu com esses personagens, bebeu com eles, brincou de criar canções e até se envolveu numa discussão sobre justiça. Por fim, conheceu Aspásia, a co-anfitriã da festa, uma figura de destaque na elite ateniense e apresentada como pessoa influente e respeitada. Péricles, entretanto, durante a festa, se manteve mais discreto em seus aposentos, não recebendo seus convidados, o que de certa forma faz jus historicamente a sua personalidade introspectiva.

Com as informações coletadas sobre sua mãe durante o simpósio, Cassandra parte em três missões longas e bem distante de Atenas. A mercenária viaja para Ceos, em seguida para Corinto e, por último, Argos. No momento, não me aprofundei numa análise sobre essas regiões, pois não identifiquei um contexto histórico que pudesse ser aproveitado e relacionado com o *corpus* principal. No entanto, na visita a Argos, Cassandra conhece o famoso médico Hipócrates que possui um consultório na região para o desenvolvimento de suas pesquisas na área da medicina e principalmente, para o tratamento dos doentes. Hipócrates menciona que uma doença misteriosa vem contaminando a população de algumas cidades, e embora ele tenha tentado tratar esses doentes, ainda não conseguiu encontrar uma cura.

Pois bem, ao retornar para Atenas, após passar um bom tempo viajando na busca por sua mãe, a cidade está devastada pela praga. A doença chegou na pólis e a cidade que outrora apresentava cores claras e vívidas, apresenta um novo cenário. Um cenário de destruição. Focos de incêndios espalhados por todos os lugares, urubus sobrevoando a cidade, pessoas pestilentas e moribundas vagando pelas ruas. A paleta de cores foi para um tom mais sóbrio, cinza esverdeado, indicando um contexto de morte e tristeza.

Figura 5



Atenas após a peste

É nesse cenário que presenciamos a morte de Péricles, contaminado pela doença. Com o fim do político ateniense, Cléon se coloca como uma liderança que promete reconstruir a cidade devastada pela praga. Esse discurso serve para acalmar a população desesperada e se colocar como uma força política de destaque perante a população marginalizada, algo que ele já vinha construindo a partir dos comícios nas periferias da cidade. Como pessoas próximas a Péricles, Cassandra, Heródoto e Aspásia não são mais bem-vindos na cidade e seguem a bordo do Adrasteia para organizar um plano de retomar o controle da cidade.

Desse modo, esse é o contexto histórico que está sendo analisado na presente pesquisa. Esse recorte possibilita a compreensão do início da Guerra do Peloponeso, tendo como destaque as ações de políticos atenienses, como Péricles e Cléon, no gerenciamento do conflito, na organização da população e nas medidas tomadas a partir das ameaças espartanas. Acredito que os elementos apresentados nesta breve contextualização possibilitam uma História Antiga mais analítica, mais crítica, quando utilizado com um propósito sistemático no contexto escolar.

2.2 Tucídides, a Guerra do Peloponeso e sua influência na representação histórica de *Odyssey*

Como já mencionado, a produção do jogo *Odyssey* passou por um intenso trabalho de pesquisa em colaboração com historiadores e centros de pesquisa especializados em Antiguidade Clássica unindo diversas áreas como História, Literatura, Arqueologia, Filosofia e Economia Antiga. No campo histórico-literário houve a consulta de diversos autores que escreveram sobre o período retratado. Um dos autores mais importantes da época foi Tucídides, que escreveu em oito livros (a divisão não é de Tucídides) sua narrativa da Guerra do Peloponeso.

Tucídides foi um contemporâneo do conflito entre as cidades-estados gregas e construiu sua narrativa a partir da observação dos eventos no momento em que eles estavam acontecendo, dividindo a narrativa da seguinte forma:

O primeiro (livro) é consagrado às causas da guerra. Esta começa no início do livro II e a narrativa prossegue, de ano em ano, durante os dez primeiros anos da guerra até a paz de Nícias, concluída em 421 (V, 24). Mas, depois de alguns anos de paz, a guerra seria retomada: Tucídides, logo depois da referência à paz, introduz um segundo prefácio, no qual justifica o facto de que se trata de uma guerra única, apesar destes anos de interrupção. A sequência do livro V conta-o brevemente. Em seguida, vêm os livros VI e VII, que se apresentam como um todo, com a sua introdução e conclusão: são consagrados à narrativa da expedição da Sicília (415-413); Por fim, o livro VIII narra, não sem algumas dificuldades de composição, os combates que se desenrolaram no mar Egeu, os levantamentos, a guerra civil, e interrompe-se bruscamente em 411.

(Romilly, 2011, p. 165)

Esses oito livros não aparecem na sequência do jogo, mas observa-se que se tem elementos da narrativa de Tucídides no jogo, sobretudo no que se refere a construção dos personagens Péricles e Cléon. O jogo simplesmente reproduziu a opinião de Tucídides como se fosse “a” verdade histórica, não problematizando os erros de Péricles na condução da guerra do Peloponeso ou a ascensão política de Cléon. Comparar o jogo com a literatura tucidideana reforça a importância da operação histórica e necessidade do ensino de História para que o sujeito seja capaz de lidar com fontes tão dispersas (seja no seu suporte, seja na temporalidade).

3. *Assassin's Creed Odyssey* e suas possibilidades para o ensino de História Antiga

3.1 Desenhando *Assassin's Creed Odyssey* para não gamers

Lançado em 2018, *Odyssey* foi desenvolvido pela empresa canadense *Ubisoft*. Faz parte da franquia *Assassin's Creed* que desde 2007 tem desenvolvido jogos com temáticas históricas, abordando temas como Cruzadas, Revolução Francesa e Revolução Industrial (veja a tabela 1 abaixo). Em seu primeiro lançamento, a franquia abordou o momento histórico da Terceira Cruzada (séc. XII), concentrando-se nos conflitos entre católicos e muçulmanos. Nesse contexto, o jogador controlava o personagem fictício Altair, membro da Ordem dos Assassinos.

Tabela 1 - Lista dos jogos da franquia <i>Assassin's Creed</i>		
Ano de Lançamento	Nome do Jogo	Contexto Histórico
2007	<i>Assassin's Creed</i>	Terceira Cruzada – 1191 d.C.
2009	<i>Assassin's Creed II</i>	Renascimento – séc. XVI
2010	<i>Assassin's Creed Brotherhood</i>	Renascimento – séc. XVI
2011	<i>Assassin's Creed Revelations</i>	Renascimento – séc. XVI
2012	<i>Assassin's Creed III</i>	Revolução Americana – 1765
2013	<i>Assassin's Creed IV – Black Flag</i>	Piratas e Corsários – 1715
2014	<i>Assassin's Creed Unity</i>	Revolução Francesa – 1789
2015	<i>Assassin's Creed Syndicate</i>	Revolução Industrial – 1868
2017	<i>Assassin's Creed Origins</i>	Egito Antigo – 49 a.C.
2018	<i>Assassin's Creed Odyssey</i>	Grécia Antiga – 431 a.C.
2020	<i>Assassin's Creed Valhala</i>	Invasões Vikings – 873 d.C.

Tabela elaborada pela própria autora a partir de informações coletadas no *site* oficial da *Ubisoft*.

Os membros da Ordem dos Assassinos faziam parte do Reino dos Nizaris, principais praticantes do Ismailismo, um ramo do Islã Xiita. Seus membros eram enviados em missões que envolviam assassinar lideranças políticas e religiosas importantes¹³. Geralmente, as missões eram realizadas de modo furtivo, utilizando espadas e adagas, algo que foi

¹³ Para conhecer mais sobre a Ordem dos Assassinos, conferir a obra “A cruzada vista pelos árabes”, de Amin Maalouf (1983).

apropriado pela franquia *Assassin's Creed*. Era bastante comum, em algumas dessas missões, o assassino não voltar vivo.

Os adeptos são classificados segundo o seu nível de instrução, de fiabilidade e de coragem, desde os noviços até ao grão-mestre. Seguem cursos intensivos de doutrinação, bem como um treino físico. A arma preferida de Hassan para aterrorizar os seus inimigos é o assassinio. Os membros são enviados individualmente ou, mais raramente, em pequenas equipas de dois ou três, com a missão de matar uma personalidade escolhida. Disfarçam-se geralmente de mercadores ou de ascetas, circulam na cidade onde deve ser perpetrado o crime, familiarizam-se com os locais e os hábitos da sua vítima, em seguida atacam depois de terem delineado o seu plano até ao mais pequeno pormenor. Porém, se os preparativos se desenrolam no maior segredo, já a execução deve necessariamente passar-se em público, diante da multidão mais numerosa possível. (Maalouf, 1983, p. 125)

Os métodos de assassinato empregados pela Ordem dos Assassinos serviram de inspiração durante toda a franquia *Assassin's Creed*, que deu destaque à furtividade própria dos Assassinos e ao uso de um tipo de adaga escondida no punho, conhecida por *hidden blade*. A história dessa lâmina é importante para o fio narrativo de toda franquia, conectando todos os jogos lançados independente do período histórico apresentado.

Desse modo, o nome da franquia, que no início justificava-se por causa do contexto histórico representado, permaneceu, mesmo os jogos seguintes abordando outros períodos. Vale ressaltar que nos jogos a Ordem dos Assassinos esteve presente desde o período da Antiguidade até períodos históricos mais recentes, como é o caso da Revolução Francesa. No entanto, isso se trata de uma ficção do jogo, criada principalmente para possibilitar a conexão entre os diferentes períodos históricos e justificar a permanência do nome *Assassin's Creed* durante toda a franquia.

Desde o primeiro título lançado, a franquia apresenta sua narrativa em pelo menos duas épocas distintas. Um primeiro momento situado no tempo presente e um segundo momento, situado num passado remoto contextualizado historicamente. Tendo como base o primeiro título lançado, *Assassin's Creed* (2007), o tempo presente acontece no ano de lançamento do jogo. Nesse contexto, o personagem Desmond Miles se encontra no laboratório da empresa farmacêutica *Abstergo*, no qual está participando de um experimento. Com o uso de uma máquina chamada *Animus*, ele consegue reviver experiências de pessoas que viveram numa determinada época no passado. Desse modo, ele passa a reviver os passos de Altair, membro importante da Ordem dos Assassinos, durante o século XII.

No caso do objeto da presente pesquisa, *Odyssey* mantém a mesma estrutura narrativa. A personagem Layla Hassan, no presente (2018), utiliza o *Animus* para acessar memórias no passado remoto, especificamente, vivências de Alexios ou Cassandra, na Grécia durante a Guerra do Peloponeso, século V a.C. Por mais que o jogo se conecte com a linha narrativa dos títulos anteriores, *Odyssey* pertence à uma trilogia que aborda momentos históricos da Antiguidade (*Origins*, Egito Antigo, 49 a.C. e *Odyssey*, Grécia Clássica, 431 a.C.) e do Medievalo (*Valhalla*, Invasões Vikings, século IX).

Durante a introdução do jogo, a partir de *flashbacks* do passado, somos apresentados à Cassandra, com 7 anos de idade, e sua família, formada por sua mãe, Myrrine; seu pai, o general Nikolaos; e seu irmão mais novo, Alexios, ainda bebê. Nesse contexto, o conselho de anciãos de Esparta deliberou que o bebê Alexios deveria ser sacrificado, jogado do alto do monte Taigeto. A decisão é tomada a partir de uma profecia¹⁴: o bebê provocaria a ruína de Esparta. No momento que um dos anciãos tenta realizar o sacrifício, aos berros de Myrrine desolada com a iminência de perder o filho, Cassandra tenta impedi-lo, mas acaba empurrando o homem e o bebê do alto da montanha.

Com a morte do ancião, os demais exigem o imediato sacrifício de Cassandra pelas mãos do próprio pai. Nikolaos hesita em executar a ação, mas o seu senso de dever o obriga a realizar o terrível sacrifício. A protagonista sobrevive a queda e foge da Lacônia, indo para a ilha de Cefalônia, onde passa a viver como uma mercenária, trocando favores por dinheiro. Alexios também sobrevive, vindo a aparecer mais tarde na história como antagonista.

No decorrer da narrativa, Cassandra vai descobrindo os segredos que norteiam a sua família e os eventos que desencadearam o seu exílio. É sabido, por exemplo, que Nikolaos não é o seu pai verdadeiro. Ela é descendente de uma longa linhagem de sangue divino, por tanto, uma heroína clássica¹⁵. Pelo lado materno, sua linhagem também é notável, pois a mãe de Cassandra é filha do rei Leônidas de Esparta. Esse detalhe da história é uma ficção criada para o jogo, com o intuito de conectar os protagonistas, que são fictícios, com personalidades importantes da História, nesse caso, de Esparta. Pois, o rei Leônidas não teve filhas mulheres e nem com o nome de Myrrine.

¹⁴ Na Grécia Antiga, as profecias tinham papel importante na organização da sociedade. Elas determinavam a forma como a cidade iriam organizar suas atividades ao longo do calendário. Na literatura grega antiga, as profecias também aparecem bastante, sendo definidora para condução de jornadas dos heróis gregos, como é o caso de Édipo.

¹⁵ Considero Cassandra uma heroína clássica por identificar nela elementos presentes nos heróis das narrativas homéricas, tais como: coragem, honestidade, sabedoria, senso de justiça, e também, a presença de um epíteto que a antecede.

Faz-se mister destacar a forma como o jogo se apropria de nomes e referências do passado da Grécia Antiga. Primeiramente em relação ao próprio nome do jogo, *Odyssey*. O termo nos remete à Odisseia de Homero, que narra o retorno de Odisseu à Ítaca, seu lar, após 10 anos lutando na Guerra de Troia. O herói demora mais 10 anos no seu retorno enfrentando diversas provações e deixando apreensivos, filho e esposa, ansiosos por sua chegada. Embora o jogo aborde a Guerra do Peloponeso, cerca de 8 séculos após os conflitos entre gregos e troianos, de certa forma, Cassandra possui sua própria Odisseia. A heroína começa sua história em Cefalônia, ilha vizinha à Ítaca, lar do herói Odisseu. E desde a sua saída da ilha, ela passa a enfrentar sofrimentos e provações em diversas regiões do mundo grego, no intuito de saber o paradeiro de sua família.

Além disso, o próprio nome da heroína não é incomum na história grega. Cassandra nos remete à irmã de Páris e Heitor, príncipes troianos, novamente no contexto da Guerra de Troia. A jovem recebeu uma maldição de Apolo, o dom da profecia, no entanto, sem ninguém para dar-lhes ouvido, inclusive esse fato contribuiu para a Guerra de Troia, tendo profetizado que seu irmão Páris seria o causador da ruína da cidade. Podemos afirmar que a Cassandra de *Odyssey* também foi castigada por uma profecia. Ela não recebeu os dons proféticos, mas teve sua família destruída pela profecia que afirmava ser seu irmão, Alexios, o causador da ruína de Esparta. Portanto, esse evento é uma clara referência à obra de Homero.

As descobertas sobre sua família vão levá-la ao centro dos conflitos entre atenienses e espartanos que, no momento, estão se preparando para o início da Guerra do Peloponeso. À medida que avança o jogo, a heroína conhece personagens históricos que lhe darão missões, proporcionando oportunidades de conhecer a cultura e a história das populações representadas no jogo. Em alguns momentos, Cassandra é capaz de escolher lutar ao lado dos atenienses ou dos espartanos, que disputavam a hegemonia da Hélade.

Como já mencionado, a narrativa de *Odyssey* é apresentada a partir de duas principais linhas temporais: o presente (2018), protagonizado pela pesquisadora da *Abstergo* Layla Hassan; e o passado da Grécia durante a Guerra do Peloponeso (431 a.C.), vivenciado pela heroína Cassandra. Na linha temporal do passado é possível identificar referências a um passado mais remoto da Grécia. Nesse caso, as referências a esse passado mais remoto contribuem para mostrar a presença deste na vivência dos personagens tanto quanto a sua relação com os eventos que estão acontecendo no presente, considerando que esse presente se trata da linha temporal vivida por Cassandra na vida adulta.

As referências a esse passado mais remoto são apresentadas de inúmeras formas. No decorrer da linha narrativa da história de Cassandra, alguns *flashbacks* apresentam momentos

recentes do passado da personagem, como o momento do sacrifício no monte Taigeto, já mencionado, e vivências da personagem quando criança junto com os seus pais. Esses eventos contribuem para compreendermos como a personagem chegou até a linha temporal principal, onde acontece grande parte da narrativa do jogo. Entretanto, além desses *flashbacks* que nos ajudam a conhecer melhor a protagonista e os personagens em seu entorno, o jogo utiliza outros recursos para apresentar momentos históricos anteriores à linha de tempo principal.

Ao iniciar sua narrativa, o jogo apresenta o rei Leônidas de Esparta e seus 300 soldados durante a Batalha das Termópilas (480 a.C.). Esses primeiros minutos do jogo servem para instruir o jogador nas mecânicas de luta, mas também servem para destacar a importância do personagem Leônidas para a linha narrativa de Cassandra e contextualizar eventos que antecedem a Guerra do Peloponeso. Além disso, no contexto da ficção, a lâmina da lança de Leônidas utilizada nessa batalha é uma herança para Cassandra e possui relação com o surgimento da Ordem dos Assassinos. No decorrer do jogo, o historiador Heródoto constantemente retoma a história da Batalha das Termópilas e outros conflitos da guerra contra os Persas.

Assim como o jogo utiliza *flashbacks* para narrar histórias que antecederam os eventos principais, os espaços mantêm registros do passado. Inúmeras construções em ruínas, templos, palácios, locais de adoração, estão presentes em várias cidades do mundo grego como marcas de sociedades passadas. Merecem destaque o Palácio de Cnossos, registro arquitetônico da Civilização Minóica, o Palácio de Agámenon e o Palácio de Odisseu, que embora se trate de um personagem literário, estava bastante presente no imaginário da população grega antiga não como apenas literatura, mas sim, como história. Desse modo, é possível perceber uma relação entre o passado da narrativa principal e o passado mais remoto.

Como já mencionado, Cassandra é uma heroína. Ela vive no mundo dos humanos, no entanto, possui força e habilidade sobre humanas, herança de sua linhagem divina. Isso permite o confronto com vários soldados ao mesmo tempo, com criaturas místicas e até, com divindades. Como uma heroína clássica, possui um epíteto¹⁶, a portadora da águia, referência a sua companheira, sempre de grande ajuda nas missões, e também, uma referência ao

¹⁶ Nas narrativas homéricas é comum a presença de epítetos que acompanham o nome de heróis e deuses, sendo uma forma atribuir característica ao personagem referenciado, como por exemplo; Hera, de alvos braços e Aquiles, dos pés velozes.

próprio Zeus, sugerindo uma relação de proximidade entre a heroína e o maior de todos os deuses.

Como discutido anteriormente, a indústria dos jogos digitais tem um interesse recorrente em abordar temáticas de mitologia quando da produção de jogos sobre o mundo antigo. Isso ocorre porque existe um apelo comercial na sua produção, cujo objetivo é satisfazer os interesses do público consumidor, fascinado por esse universo mitológico. Além disso, a produção literária desse período nos deixou um âmbito gigantesco de histórias inspiradoras que recebem a admiração da sociedade contemporânea. Portanto, mais do que justificando a sua apropriação pela indústria dos jogos digitais.

Em *Odyssey*, a temática da mitologia grega também foi abordada para construir suas linhas narrativas e como já mencionado, durante o jogo existem inúmeras referências da literatura e da filosofia grega antiga. Referências às obras de Homero, como dito anteriormente, e de trechos de discursos filosóficos de Platão, por exemplo, estão presentes no jogo. No entanto, esse universo místico não possui centralidade. Os deuses não ficam circulando pelas cidades e criaturas mitológicas não atacam os moradores. Mas o misticismo está presente. É possível identificar a religiosidade das pessoas na vida do cotidiano, em suas orações nos templos, as oferendas em lugares de adoração, a dança e a música como sinal de devoção aos deuses.

A abordagem que o jogo apresenta do universo mitológico está condicionada às missões de Cassandra. Em sua narrativa, a heroína enfrenta criaturas como o minotauro, a medusa e os ciclopes. Entretanto, os combates acontecem em ambientes secretos, distantes dos olhos e dos ouvidos da população comum e mortal.

A mesma abordagem se mantém durante as DLC's, quando a personagem se aventura em regiões de domínio divino, a saber: os Campos Elísios, dominados pela deusa Perséfone; o submundo do Hades, dominado pelo deus homônimo; e por último, a cidade mítica de Atlântida, de domínio do deus Poseidon. Essa abordagem acabou favorecendo a presença de temas políticos, econômicos e sociais nos momentos de exploração das cidades-estados gregas pouco abordados em jogos com mesma temática.

Faz-se mister destacar a composição do mapa da Grécia Antiga e suas regiões. Houve um recorte em relação ao mundo grego histórico. Sabe-se que os gregos desenvolveram inúmeras colônias desde a Ásia Menor até a Sicília, na Península Itálica. No entanto, o jogo reduziu esse mapa, deixando de apresentar as colônias da Magna Grécia, na Sicília e sul da Itália, e também ficando de fora, as diversas cidades localizadas na costa da Ásia Menor.

Além disso, algumas ilhas e cidades foram agrupadas em regiões, detalhe fundamental para as mecânicas de jogabilidades que serão apresentadas em diante.

Destarte, o mundo grego em *Odyssey* é composto por três grandes regiões subdivididas em regiões menores, que por sua vez são compostas por cidades ou ilhas, detalhadas a seguir, em parênteses. O jogo começa nas ilhas de Cefalônia e Ítaca, as quais não fazem parte de nenhuma região. A Península do Peloponeso é composta pelas regiões: Megaris (Mégara); Coríntia (Corinto); Argólida (Argos); Acaia; Élida, Arcádia, Messênia e Lacônia (Esparta). A Grécia Continental comporta: a Ática (Atenas, ilhas de Salamina e Egina); Beócia; Lócrida; Fócida; Malis; e Macedônia; e a Grécia Insular é formada pelas seguintes regiões e suas ilhas: Ilhas Abantis (Eubeia e Esquiro); Ilhas de Hefesto (Tassos e Lemnos); Ilhas Petrificadas (Lesbos e Quios); Andros, fora das determinações regionais; Ilhas Piratas (Ceos e Sérifos); Ilhas de Obsidiana (Hidra e Milos); Ilhas de Prata (Delos e Miconos); Ilha de Paros; Ilha de Naxos; Espórades do sul (Samos e Cós); Ilhas Vulcânicas (Tera, Anafi e Nísiros); Ilha de Citera; e Cnossos (Messara e Pefka).

A narrativa de *Odyssey* se desenvolve a partir de missões realizadas pela heroína Cassandra. Durante o jogo é possível identificar missões principais, que seguem uma sequência e que são importantes para o desenvolvimento da ficção e também para eventos contextualizados historicamente; e as missões secundárias, que possuem maior liberdade para serem executadas sem prejudicar a linha narrativa. Em tese, as missões principais servem para dar andamento a narrativa, enquanto as secundárias diversificam a imersão do jogo.

O desenvolvimento das missões segue uma fórmula que se repete ao longo do jogo: 1. Cassandra descobre uma missão, destacada no mapa, e segue até o marcador; 2. Conversa com a pessoa que está precisando de seus serviços e aceita o contrato; 3. Vai até o ponto onde precisa resolver o problema, no qual pode ser necessário investigar o local, interrogar pessoas, coletar itens, e até matar adversários; 4. Resolvido o problema, Cassandra retorna ao contratante para finalizar a missão e receber sua recompensa. Os contratantes podem ser tanto pessoas comuns que vivem nas cidades e nas áreas rurais, como também podem ser personalidades históricas importantes cujas missões são fundamentais para a narrativa principal.

Como já mencionado, o jogo aborda a Guerra do Peloponeso, conflito devidamente apropriado pelas mecânicas de jogabilidade. Nesse ínterim, o jogador pode ajudar tanto os espartanos quanto os atenienses no controle das regiões do mapa. As regiões são delimitadas por bordas azuis, quando dominadas por Atenas, ou bordas vermelhas, quando sob o controle de Esparta. (veja as figuras 5 e 6 abaixo). Para mudar o controle da região, o jogador precisa

diminuir o poder do exército dominante: saqueando recursos, destruindo suprimentos de guerra, matando soldados e lideranças militares. À medida que essas ações forem realizadas, o poder do exército dominante enfraquece, disponibilizando a batalha da conquista, momento em que o herói vai à guerra ao lado de seus aliados, consolidando o poder do novo dominante.

Figura 5



Região da Lócrida destacada em vermelho, dominada pelo exército espartano.

Figura 6



Região de Megaris destacada em azul, dominada pelo exército ateniense.

As duas regiões que não podem ser passadas para o domínio do exército inimigo são, a Lacônia (região central do domínio espartano) e a Ática (região central do domínio ateniense). Dessa forma, o jogo garantiu que não houvesse o fim da Guerra do Peloponeso, tendo em vista que a narrativa se passa durante os vinte primeiros anos do conflito. Esse detalhe permite que o jogo não tenha fim, mesmo que o jogador conclua a narrativa. Portanto, sempre haverá trabalho para um mercenário fazer, como sabotar os recursos do exército inimigo e conquistar regiões para os seus aliados.

Odyssey é um jogo extenso, cheio de referências históricas e literárias. Para desenvolver a narrativa principal são necessárias cerca de 50 horas de jogo. Nesse período de tempo, o jogo proporciona uma imersão na cultura grega antiga, possibilitando a visita às principais cidades reconstruídas digitalmente, bem como, aos recantos mais longínquos da Hélade. Ao mesmo tempo que permite interagir com personalidades históricas e observar a vida política, social e econômica desses espaços. No entanto, por causa de sua extensão, é possível que o jogador se detenha em missões que nem sempre são relevantes para compreender o contexto histórico dessas sociedades.

Portanto, faz-se necessário alguns recortes que permitam um direcionamento em temas históricos a serem analisados. No desenvolvimento da pesquisa, selecionei alguns temas e seus respectivos recortes, comumente abordados no ensino de História. Eles foram organizados em três eixos temáticos, a seguir: contexto histórico, os primeiros movimentos do conflito entre atenienses e espartanos; personalidade histórica, Péricles e Cléon na política Ateniense durante a guerra; e sociedade, a liderança feminina na Grécia Antiga. No próximo tópico, esses recortes serão abordados e analisados com mais detalhes.

3.2. Discutindo possibilidades para o Ensino de História Antiga a partir de *Assassin's Creed Odyssey*

Como qualquer fonte histórica, *Odyssey* não ensina História sozinho. O jogo é extenso e embora, se passe totalmente dentro do contexto histórico da Guerra do Peloponeso, foi necessário recortar momentos específicos da narrativa, possíveis de serem estudados em sala de aula e de fato, ensinar História. Portanto, os recortes realizados foram escolhidos a partir da identificação de temas que comumente são estudados na educação básica.

O primeiro eixo temático elencado durante a pesquisa foi o contexto histórico. Durante a jornada de Cassandra, o jogador se depara com momentos marcantes da Guerra do Peloponeso, inclusive, participando ativamente. O embargo econômico em Mégara, o cerco de Esparta em Atenas e a epidemia que devastou a pólis ateniense são exemplos de momentos históricos retratados na narrativa.

A partir da análise do recorte que apresenta a chegada de Cassandra à Ática é possível identificar alguns elementos que ajudam a contextualizar esse momento histórico em sala de aula. Como é sabido, a cidade está sitiada, os espartanos acampam próximos as muralhas de Atenas. A população está insatisfeita por causa do aumento populacional, houve gastos públicos que parte da população acredita terem sido desnecessários. Essas questões podem

ser levantadas para identificar e ajudar a construir uma noção do que era a cidade de Atenas nesse período.

Do mesmo modo, se pegarmos o conflito de Megaris, representado no jogo, é possível identificar as ações imperialistas de Atenas e os motivos que levam Esparta a intervir na região. Portanto, analisando esses momentos podemos construir junto com os alunos os motivos para o desenvolvimento da Guerra do Peloponeso. Nessa análise, deve se levar em consideração que alguns locais importantes para o início do conflito não foram incluídos no mapa do jogo, é o caso da questão de Córcira e Epidamno, ilhas ao norte de Cefalônia que foram cortadas do mapa. No entanto, o importante para o estudo desse contexto histórico em sala de aula é compreender o desenvolvimento do imperialismo ateniense e a preocupação dos espartanos com o massivo crescimento dessa pólis.

Logo adiante, ao chegar em Atenas devastada pela peste, é possível estabelecer uma conexão entre a situação degradante que se encontra Atenas e as medidas tomadas por Péricles lá atrás. Ou seja, medidas para proteger a população dos ataques espartanos e suas consequências posteriormente, com o avanço da epidemia em Atenas. Perceba que o jogo não apresenta esses elementos e os conecta de forma explícita. Portanto, faz-se necessário a mediação do professor para ajudar os alunos a identificar essas ações e suas consequências.

O segundo eixo temático se trata das personalidades históricas representadas no jogo. O século V a.C. na Grécia corresponde ao período clássico, contexto no qual se desenvolveu a Guerra do Peloponeso. Esse período foi bastante enriquecedor na produção de fontes escritas. Portanto, muitos personagens históricos que permaneceram em evidência até os dias de hoje estão presentes na narrativa do jogo, como Heródoto, Péricles e Cléon.

A forma como esses personagens históricos são representados no jogo nos fornece elementos para compreender como a produção se apropria do conhecimento histórico acerca dessas personalidades e das fontes históricas do período para construir suas identidades. Compreendo que cada personagem representado possui uma identidade ou um conjunto de características que permitem os jogadores reconhecê-los como tal. Tendo em vista que estes possuem importância no desenvolvimento da narrativa, acredito que a discussão sobre como essas figuras são representadas poderá nos informar de que forma o jogo se apropria do conhecimento histórico.

Como já mencionado, o mapa de *Odyssey* é dividido em regiões. Ao visitar uma região pela primeira vez, esta fica descoberta no mapa. Antes disso, a região tem uma cor cinza e não é possível ver os detalhes da região, como lugares históricos e missões a serem cumpridas. Pois bem, descoberta a região, surge na tela uma breve animação com o nome da

região e um epíteto que qualifica aquele lugar. Por exemplo, a Ática é conhecida como “A terra da democracia” (Figura 7).

Figura7



Ática, A

Democracia,

Terra da

A chegada na Ática leva Kassandra ao encontro de Péricles, que está discursando com Cléon na Pnyx, assistidos por um grupo de homens. Péricles é considerado o líder de Atenas. Pois, de acordo com a mecânica do jogo, toda região tem um líder, independentemente da sua forma de governo. Péricles, além de ser o líder de Atenas é também o pai da democracia, como especifica o epíteto dado a ele. Esses dois elementos, o fato de Atenas ser a Terra da Democracia e Péricles, o pai da Democracia, podem ser utilizados em sala de aula para discutir a formação da Democracia Ateniense.

Contudo, ao discutir sobre a formação da Democracia Ateniense vale salientar que a ideia de Péricles como pai da Democracia é uma ideia equivocada, que desconsidera a historicidade da forma de governo. A formação da Democracia passou pelas reformas de Sólon, que proibiu a hipoteca da terra e a escravidão por dívidas, dividiu a sociedade pelo critério censitário e criou o tribunal de justiça, essas medidas foram fundamentais para “a afirmação da responsabilidade individual, que substitui um direito ainda dominado pela estrutura ‘familiar’ da sociedade e os grupos de parentesco por um direito da cidade, ainda embrionário, mas que terminará por se afirmar” (Mossé, 2008, p. 35) e as importantes reformas de Clístenes, que estabeleceu os direitos políticos para os cidadãos atenienses, estabeleceu a participação direta dos cidadãos nos assuntos político da cidade, entre outras reformas que nas palavras de Mossé (2008, p. 40), “essa revolução que, criando entre todos os atenienses a isonomia, a igualdade jurídica, e colocando o poder no centro desse espaço

cívico por ele reorganizado, a partir daí dá sua fisionomia à cidade grega, da qual Atenas se tornará o modelo de referência”.

No entanto, podemos afirmar que a Democracia se consolidou no período de Péricles, pois o político ampliou a participação política da população ateniense, ele tinha em mente que a democracia deveria servir ao maior número de atenienses possível a partir do conceito de isonomia. É possível identificar os elementos que caracterizam a democracia de Péricles a partir da leitura da Oração Fúnebre dos mortos após o primeiro ano da guerra do Peloponeso.

Nosso regime político (politéia) não se propõe tomar como modelo as leis de outros: antes somos modelo que imitadores. Como tudo nesse regime depende não de poucos, mas da maioria, seu nome é democracia. Nela, enquanto no tocante às leis todos são iguais para a solução de suas divergências particulares, no que se refere à atribuição de honrarias o critério se baseia no mérito e não na categoria a que se pertence; inversamente, o fato de um homem ser pobre e de condição humilde não o impede de prestar serviços ao Estado, desde que tenha capacidade para tanto (Tucídides, II, 37, 2)

Nesse discurso, Péricles estabelece a ideia de soberania em Atenas, a pólis é vista como um modelo de organização política perante as demais cidades-estados e detém um modelo político único que não foi copiado, mas sim, serve de inspiração para outras cidades. Vale destacar que a ampliação dos direitos dos cidadãos de participar das assembleias não garantiu de fato que essas vozes fossem ouvidas, pois existiam outras condições que limitavam a participação plena desses cidadãos, sendo o exaustivo trabalho nos campos e até a falta de habilidade em oratória podiam ser um fator limitante da participação dessas pessoas.

Desse modo, em relação ao estudo do desenvolvimento da Democracia em Atenas, é possível utilizar o jogo para motivar os alunos a pensar sobre a Democracia e o papel de Péricles na consolidação desta. Além disso, é possível trazer trechos da Oração Fúnebre, ou seja, uma fonte histórica do período, para enriquecer o debate através da associação entre uma fonte contemporânea e uma fonte do período histórico estudado. Esse debate ainda pode ser ampliado para os alunos identificarem como se dá a participação dos cidadãos na realidade brasileira e que fatores são limitantes para o exercício de uma cidadania plena.

É curiosa a forma como Péricles é retratado em *Odyssey*. O político é apresentado como uma pessoa calma e discreta e mesmo com as ameaças e perseguições políticas que vêm sofrendo, ele se mantém firme. A forma como o político é retratado condiz com a biografia do político.

Da excelência de sua educação, Péricles teria conservado ao longo da vida um pensamento sublime e uma linguagem elevada, isenta de qualquer forma

de vulgaridade, uma expressão facial grave e compenetrada, uma calma inalterável, uma voz pausada e sem exaltações excessivas, um conjunto que exalava nobreza de caráter e provocava admiração nos seus concidadãos. (Trabulsi, 2019, p. 192)

O momento que Péricles é apresentado no jogo é um contexto em que o político recebe severas críticas por causa da ameaça espartana e também, por causa de seu adversário mais relutante, Cleón, que ataca parte da população contra ele. E essa disputa entre os dois políticos, embora, possa ser considerada maniqueísta, passando a ideia da luta do bem contra o mal, pode ser utilizada em sala de aula para compreender as dinâmicas políticas do período.

Para representar os dois personagens, os desenvolvedores foram nas fontes escritas do período. Suponho que *História da Guerra do Peloponeso* de Tucídides e as obras de Aristófanes, bem como sua relação, nada amistosa, com Cleón foram importantes nessa construção. Os dois personagens são adversários na política ateniense e em *Odyssey*. O jogo preferiu abordar o Péricles como um homem bom e um político interessado no bem-estar do seu povo. Enquanto Cleón, o oposto disso. Demagogo e corrupto, o político trabalhava de acordo com seus interesses, embora tivesse aprovação da população, conquistada a partir de um discurso cativante.

Pelo que eu pesquisei, não há fontes que comprovem essas características atribuídas a Cleón. Mas existem as fontes textuais de Tucídides e Aristófanes. É sabido que ambos os autores tinham uma rivalidade, bastante conhecida, com Cleón. Rivalidade esta que foram exploradas nas narrativas dos dois autores. Inclusive, Aristófanes chega a criar peças com diversas críticas ao político, como é o caso de *Os cavaleiros*. Ou seja, a produção utilizou fontes históricas do período para elaborar essas construções.

Péricles tinha muito prestígio na sociedade ateniense, sendo reeleito cerca de 15 vezes ao cargo de estrategista. Interessante observar que para um político tão influente sua rotina era bastante discreta.

O fato é que ele se tornou famoso por só ser visto na rota entre a sua casa e a ágora ou o Conselho, recusando os muitos convites para banquetes em residências da nobreza, passando assim uma imagem de austeridade e ao mesmo tempo deixando claro que não participava daquelas reuniões entre nobres que podiam aparecer, e muitas vezes funcionavam, como reuniões políticas informais, e algumas vezes como verdadeiras células de complôs. Aliás, ele parece ter tido um sentido muito agudo daquilo que chamamos hoje em dia o marketing político, pois evitava as deploráveis cenas de bebedeira dos banquetes, e mantinha uma rotina de recato, tomando o cuidado de não se expor em demasia em público. (Trabulsi, 2013, p. 193)

Essa postura do político é abordada em *Odyssey*, especificamente, no simpósio organizado na casa dele. Durante todo o evento, o político se manteve reservado em seu quarto, deixando o recebimento dos convidados a cargo de sua esposa Aspásia, que também detinha um certo prestígio social. Embora não tenha deixado nada escrito por ela, as fontes históricas indicam que era inteligente, que se envolvia nas questões políticas e tinha muita influência sobre Péricles (Andrade, 2019, p. 35).

O terceiro eixo temático se trata das características intrínsecas às sociedades da Grécia Antiga. Há uma série de qualificadores possíveis de serem atribuídos e que nos fazem pensar nessa civilização. É importante lembrar que a civilização grega antiga não é homogênea, sendo possível fazer diversos recortes, de espaço, tempo, gênero e classe social, apenas para citar alguns, que nos vão fornecer ideias sobre os processos históricos que ocorreram nessa civilização e contribuíram para diversas mudanças e permanências ao longo do tempo.

No entanto, mesmo com essa amplitude de imaginários sobre a cultura e a história da Grécia Antiga, é frequente uma generalização que acaba desconsiderando os contextos e as especificidades locais e sociais das sociedades gregas antigas. Nesse eixo temático, propus identificar os elementos representados no jogo que contribuem para uma universalização da Grécia Antiga. Aqui é interessante pensar que como hoje ainda é forte a ideia de que a Grécia é algo uniforme e coeso, uma herança da historiografia do século XIX.

Além disso, busquei identificar de que forma o contexto social contemporâneo influencia na produção dessa representação histórica, tendo em vista que, ao falar sobre o passado ou representá-lo, os homens falam mais de si mesmos e da sociedade em que vivem do que sobre a época que tentam reconstruir.

A partir da análise dos recortes, identifiquei que os vários elementos de representação da cultura e da história grega clássica foram construídos a partir da influência de três fatores. A maneira como o jogo retrata esse momento histórico está relacionado com as peculiaridades do objeto em questão, no caso, o jogo digital, com o contexto sócio-histórico em que foi produzido e os discursos historiográficos acerca do tema retratado.

Odyssey é um jogo de RPG em mundo aberto, jogado em 3ª pessoa. Possui uma narrativa com diversos personagens, dos quais podemos fazer diversas escolhas que impactam a narrativa. Por ser jogado em mundo aberto, o jogador tem certa liberdade ao explorar o mapa, visitar construções, falar com pessoas, cavalgar, navegar e etc. Todas essas qualificações influenciam nas decisões que os desenvolvedores tomaram acerca de como representar determinado evento ou característica da sociedade, ou até inclusive, como os personagens podem se comportar.

Para discutir essa problemática, a seguir apresento um exemplo de como o jogo faz essas escolhas e acaba por se distanciar da realidade histórica. Vale salientar que não vejo esses distanciamentos necessariamente como um problema, mas é importante identificá-los no intuito de compreender como os desenvolvedores pensaram a ambientação da Grécia Antiga em *Odyssey*.

Um exemplo dessa problemática é a participação de Cassandra em vários momentos da narrativa em que, de acordo com os fatos históricos, ela não deveria se envolver. Sabe-se que ela é uma mercenária espartana. Em um dado momento do jogo, esse personagem participa de uma Assembleia na Pnix junto ao filósofo Sócrates. De acordo com Starr, as Assembleias eram frequentadas por cidadãos atenienses, homens, maiores de 18 anos, no entanto, não era tão simples fazer parte dessas categorias, pois havia todo um processo para a sua efetiva participação.

Chegando à idade adequada, os filhos eram apresentados pelos pais aos seus pares de *dêmos*: deviam prestar dois juramentos – de que o filho tinha 18 anos e de que era realmente um cidadão, ou seja, o fruto de um casamento legal ou que tivesse sido adotado oficialmente para portar o nome da família. (Starr, 2005, p. 53)

Sobre a participação de estrangeiros, o autor afirma que “os estrangeiros residentes podiam ser emancipados pela assembleia, mas isso era mais raro no século V do que no século IV” (op. cit. p. 54). Cassandra, em nenhum momento da narrativa se torna residente permanente em Atenas e muito menos, passa por algum processo de reivindicação da cidadania. Portanto, sua presença na Pnix para conduzir um debate é algo bastante distante da realidade histórica.

No entanto, a questão importante a se entender aqui é o motivo pelo qual os desenvolvedores optaram por essa representação. Compreendo que por se tratar de um objeto que tem como cerne a interatividade e a imersão do jogador, colabora para que force a participação do personagem controlado pelo jogador em todos os momentos importantes da história. Portanto, o jogo desconsidera alguns aspectos da realidade histórica em benefício de uma jogabilidade mais imersiva.

Outra problemática que gostaria de abordar está relacionada ao contexto sócio-histórico atual. *Odyssey* faz parte de um conjunto de produtos da indústria cultural que tem como objetivo acessar um público-alvo que, por vezes, apresenta demandas relacionadas a questões sociais. Com a ampliação dos movimentos feministas, lgbtqi+, negro, entre outros, é cada vez

mais constante que o capitalismo na esfera da indústria cultural se aproprie dessas pautas para fazer com que seu produto seja melhor visto pela sociedade e pelo público que o consome.

Em *Odyssey* é possível identificarmos elementos no jogo que envolvem tais problemáticas. Em relação a representação feminina, Cassandra é uma personagem forte, independente, sexualmente ativa e possivelmente bissexual. Muito embora seja uma mulher espartana, a sua identidade se distancia dos padrões do Mundo Antigo. Além disso, a personagem feminina também não aparece sexualizada. Isso está longe de ser um problema, mas é possível notar que essa caracterização está relacionada a movimentos contemporâneos ligados à pauta de igualdade de gênero.

Há algumas décadas, as personagens femininas não tinham tanto protagonismo nas narrativas dos jogos e quando a oportunidade aparecia, estas passavam por um processo de hiper sexualização¹⁷. Isso acontecia muito provavelmente por causa da ideia de que o público-alvo dos videogames eram os homens: jogar videogame era “coisa de menino”. As meninas não eram estimuladas a gostarem de jogos digitais. Portanto, como era voltado para o público masculino, as personagens femininas apresentadas nos jogos eram sexualizadas. Esse fato isolado não justifica a sexualização, mas devemos levar em consideração também, o fato de vivermos numa sociedade machista que percebe os corpos das mulheres como objetos sexuais.

As coisas têm mudado bastante nos últimos anos. Constatamos a participação do público feminino em eventos que envolvem o mundo dos jogos digitais e cada vez mais o interesse desse público nesses produtos. Do mesmo modo, o público feminino atento às pautas sociais anteriormente descritas, se tornou cada vez mais exigente em se sentir representado nesses jogos. Saem as heroínas e personagens femininas sexualizadas e entram protagonistas independentes e fortes.

Dentro do rol de jogos que trazem essas protagonistas e um novo modelo de feminilidade, *Odyssey* também apresenta essas mudanças. Cassandra, protagonista da história, tem todas essas características já anteriormente elencadas. Ela é uma mercenária espartana, uma *mysthios*, que recebe dracmas em troca de serviços prestados. A personagem oferece seus serviços tanto para homens quanto para mulheres sem distinção, muitos desses serviços exigem a habilidade de luta que ela desenvolve ao longo da história. Portanto,

¹⁷ Os jogos digitais possuem uma historicidade e nas primeiras décadas de desenvolvimento desses produtos, era comum associar a atividade de jogar videogame com o público masculino. Por ser uma área que por muito tempo foi dominada por esse público, as personagens femininas costumavam receber um tratamento sexualizado, vestindo poucas roupas e possuindo características corporais impossíveis de serem alcançadas por um ser humano normal. Atualmente, alguns jogos têm trazido mulheres no papel de protagonista sem esse apelo sexual.

Kassandra é forte, guerreira, independente, valente, não está sob o jugo de nenhum poder patriarcal, além disso, se relaciona sexualmente de forma livre com ambos os sexos, de acordo com as decisões do jogador.

Para o padrão de sociedade que lutamos na atualidade, Kassandra é uma ode contra o machismo e o patriarcalismo. Ela rompe com um padrão de feminilidade esperado por uma sociedade conservadora e oferece um modelo de mulher independente e sexualmente livre. O único problema é que a sociedade em que ela vive é a Grécia Clássica, que entre muitas características, entre elas estava uma sociedade patriarcal, em que os papéis desempenhados por elas eram restritos. No entanto, não eram limitados ao ambiente doméstico.

Sobre o papel da mulher na Grécia Antiga é importante destacar que ele próprio tem uma historicidade. O século XIX foi marcante para estabelecer o papel da mulher europeia, ou que padrão de comportamento era aprovado.

nos textos normativos dos textos antigos, a boa esposa era casta, silenciosa, não saía de “casa”, costurava e cuidava dos filhos, tendo nas mãos as rédeas da economia (doméstica), (...). A moral vitoriana e burguesa tem nesse sorvedouro de imagens do feminino, uma matriz e uma justificativa de extrema eficácia, pois a partir dela se coloca na origem da cultura (ou da raça) europeia — que no século XIX acreditava-se do modo mais ferrenho remontar à Grécia Antiga — o papel “normal” da mulher. (Andrade, 2003, p. 01)

Esse imaginário da mulher grega construído na sociedade europeia do século XIX contribuiu para que nos séculos seguintes para que permanecesse uma imagem da mulher grega reclusa dentro de casa, restrita às atividades domésticas. A partir da década de 60 do século XX, essas imagens passaram a ser combatidas. De acordo com Andrade,

as mulheres na sociedade ateniense do período clássico, principalmente aquelas que pertenciam a casas cidadãs e a “boas famílias” (*eupatridai*), mas também as outras mulheres (embora por outros motivos), não tinham uma atuação menor nem eram “passivas” no que tocava a sua presença na *pólis*. Este assunto também já foi exaustivamente debatido pela historiografia, sendo de certa forma um consenso que o papel da mulher naquela sociedade era bem mais amplo e ativo do que o modelo do silêncio e da adscrição ao espaço doméstico deixava entrever. (op. cit., p. 02)

Por mais que a sociedade ateniense fosse patriarcal, isso não significava que a mulher não participasse das atividades da *pólis*. Em relação a personagem Kassandra, é inimaginável que a mulher tivesse esse padrão de comportamento na Grécia Clássica, mas ao mesmo tempo, não podemos recorrer ao perfil da mulher grega construído no século XIX. Desse modo, o

jogo permite cometer certos anacronismos à medida que atribui valores à sociedade que não correspondem a elas.

No contexto escolar, ao analisar a participação de Cassandra em algumas esferas políticas de Atenas é possível utilizar essas incongruências históricas para levantar questões sobre o exercício da cidadania na pólis ateniense. Quem participava das Assembleias? Como era a participação das mulheres na cena pública da cidade? São questões que podem desconstruir a ideia de que a presença das mulheres estava restrita ao âmbito doméstico.

Considerações Finais

A presente pesquisa se propôs a analisar o jogo digital *Assassin's Creed Odyssey* e discutir suas possibilidades para o ensino de História. No decorrer da pesquisa discuti como a indústria dos jogos digitais se apropria do conhecimento histórico para apresentar ambientações históricas cada vez mais realistas. E como essas representações têm instigado o interesse de pesquisadores da área da educação que buscam compreender como esses objetos podem ser utilizados em sala de aula.

Em seguida, fiz uma análise de um recorte do jogo em que são apresentadas tramas políticas na cidade de Atenas no momento em que está sitiada pelo exército espartano. Podemos perceber como o jogo mostra o contexto cultural na cidade de Atenas, apresentando debates políticos em um ambiente de efervescência cultural. Bem como a questão das divergências políticas entre as figuras de Péricles e Cléon e como o comportamento desses políticos mobilizam os grupos sociais da cidade.

Durante a pesquisa, constatei que jogos com temáticas sobre a antiguidade costumam trazer como temas principais a questão da mitologia, construindo um imaginário em que a formação de mitos são referentes exclusivamente ao período histórico da antiguidade. Mesmo trazendo elementos da mitologia, *Odyssey* consegue representar outros temas importantes do período, como as tramas políticas, os conflitos entre cidades, a representação de figuras femininas e o desenvolvimento cultural da época.

Embora se proponha a representar a Grécia Antiga durante a Guerra do Peloponeso, *Odyssey* apresenta elementos mais próximos da sociedade contemporânea mostrando como, por exemplo, a imagem da personagem Cassandra, que por mais que seja grega espartana possui um comportamento livre dos códigos comportamentais vigentes na Grécia Antiga. Dessa forma, é possível se identificar com a personagem, pois ela traz muitos elementos da sociedade contemporânea.

A pesquisa apresentou lacunas em relação a uma discussão mais aprofundada da influência de autores como Tucídides e Aristófanes. E seria possível desenvolver de forma mais aprofundada as possibilidades desse jogo para o ensino de História na prática. Acredito que toda pesquisa tem suas lacunas em seu desenvolvimento, e que na presente pesquisa foi possível desenvolver as possibilidades que esses objetos têm para o Ensino de História. As lacunas que a pesquisa apresenta são de minha inteira e exclusiva responsabilidade.

Referências Bibliográficas

ALBUQUERQUE JUNIOR, Durval Muniz. **Parte III - O Ensino de História**. In: ALBUQUERQUE JUNIOR, Durval Muniz. *O Tecelão dos Tempos: Novos Ensaio de Teoria da História*, Intermeios, 2019.

ANDRADE, Marta Mega de. A “Cidade das Mulheres”: a questão feminina e a *pólis* revisitada. In: FUNARI, Pedro Paulo; FEITOSA, Lourdes Conde; SILVA, Glaydson José. (Org.) **Amor, desejo e poder na antiguidade: relações de gênero e representações do feminino**. Editora Unifesp, 2001.

ANDRADE, Marta Mega de. Palavra de Mulher: sobre a “voz das mulheres” e a história grega antiga. **Revista Brasileira de História**. São Paulo, v. 40, nº 84, 2020

ANDRADE, Marta Mega de. Aspásia - O amor e a palavra. In: REDE, Marcelo (org.). **Vidas Antigas - Ensaio biográficos da Antiguidade**. São Paulo: intermeios, 2019.

ARRUDA, Eucídio Pimenta. **Aprendizagens e Jogos Digitais**. Campinas: Alínea, 2011.

AZEVEDO, Vítor de. Estudo Crítico. In: Heródoto. **História – volume 1**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2019.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica. In: **Obras Escolhidas: Magia e Técnica, Arte e Política**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1955.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. 2ª Parte - Métodos e conteúdos escolares: uma relação necessária. Capítulo III - Procedimentos Metodológicos no Ensino de História. In: BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2011.

BONFÁ, Douglas Cerdeira. **Antiguidade, identidade e os usos do passado**. Campinas: Revistas Estudos Filosóficos e Históricos da Antiguidade, nº 30, jan-dez, 2016.

CANFORA, Luciano. **Mundo de Atenas**. Companhia das Letras, 2015.

FINLEY, Moses. **Democracia Antiga e Moderna**. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

FLORES, Elio Chaves. Dos feitos e dos ditos: História e Cultura Histórica. **Saeculum – Revista de História**, nº 16, João Pessoa, jan-jun, 2007.

GRIMAL, Pierre. **Dicionário da Mitologia Grega e Romana**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.

HANSON, Victor Davis. **Uma guerra sem igual - Como atenienses e espartanos lutaram na Guerra do Peloponeso**. Rio de Janeiro: Record, 2012.

HECKO, Leandro. História Antiga e Usos do Passado em perspectiva entre o conhecimento formal e a vida prática. **Revista Expedições: Teoria da História & Historiografia**. V. 4, N. 2, Agosto-Dezembro, 2013, pp. 160-167.

HECKO, Leandro. Antiguidade e os usos do passado. **Anais do VIII Congresso internacional de História**, 2017, p. 2063-2069.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2018.

KURY, Mário da Gama (tradução). **O melhor do teatro grego**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. Campinas: Editora da Unicamp, 2013.

FUNARI, Pedro Paulo de Abreu; GARRAFFONI, Renata Senna. **História Antiga na Sala de Aula**. Campinas: IFCH/UNICAMP, Textos Didáticos n. 51, 2004.

FUNARI, Pedro Paulo. Guerra do Peloponeso. In: MAGNOLI, Demétrio (org.). **História das Guerras**. São Paulo: Contexto, 2006.

FUNARI, Pedro Paulo de Abreu. **A renovação da História Antiga**. In: KARNAL, Leandro (org.). **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas**, São Paulo: Contexto, 2015

LESSA, Fábio de Souza. **O feminino em Atenas**. Rio de Janeiro: Mauad, 2004.

MAALOUF, Amin. **As Cruzadas vistas pelos árabes**. Lisboa: Difel, 1983.

MOSSÉ, Claude. **Atenas: A História de uma democracia**. Brasília: Editora de Brasília, 1982.

MOSSÉ, Claude. **Péricles: o inventor da democracia**. São Paulo: Estação Liberdade, 2008.

MOTELEWSKI, Heloisa; OLIVEIRA, Renata Cristina de. **História Antiga e Conexões**. Dossiê Cinema e Recepção: História Antiga e Conexões com o Presente: Produções - Volume II.

RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Campinas: Editora da Unicamp, 2007.

- ROMILLY, Jacqueline de. **Compêndio de Literatura Grega**. Lisboa: Edições 70, 2011.
- RÜSEN, Jörn. Didática da História: passado, presente e perspectivas a partir do caso alemão. **Práxis Educativa (Brasil)**, v. 1, n. 2, p. 7-16, 2006.
- SEIXAS, Jacy Alves de. Percursos de memórias em terras de História: problemáticas atuais. In: BRESCIANI, Stella; NAXARA, Márcia. **Memória e (res)sentimento: indagações sobre uma questão**. Campinas: Editora da Unicamp, 2004.
- SILVA, Glaydson José da. **Antiguidade, Arqueologia e a França de Vichy: Usos do passado**. Campinas: Unicamp, 2005. (Tese de Doutorado)
- SILVA, Glaydson José da; FUNARI, Pedro Paulo; GARRAFFONI, Renata Senna. **Recepções da Antiguidade e usos do passado: estabelecimento dos campos e sua presença na realidade brasileira**. São Paulo: Revista Brasileira de História, v. 40, nº 84, 2020.
- SOARES, Martinho Tomé Martins. **História e ficção em Paul Ricoeur e Tucídides**. Imprensa da Universidade de Coimbra, 2018.
- STARR, Chester. **O nascimento da democracia ateniense**. Editora Odisseus, 2005.
- TELLES, Helyom Viana; ALVES, Lynn. Ensino de História e Videogame: problematizando a avaliação de jogos baseados em representações do passado. In: ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (orgs.). **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papirus, 2016.
- TRABULSI, José Antonio Dabdab. **O Péricles “ditador” de Mario-Attilio Levi**. Phoênix, Rio de Janeiro, nº 14, 189-212, 2008.
- TRABULSI, José Antonio Dabdab. **O "clientelismo público" de Péricles na historiografia do século XX**. Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2014.
- TRABULSI, José Antonio Dabdab. Péricles - Uma tentativa de biografia. In: REDE, Marcelo (org.). **Vidas Antigas - Ensaios biográficos da Antiguidade**. São Paulo: Intermeios, 2019.
- TUCÍDIDES. **História da Guerra do Peloponeso**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2013.
- UBISOFT, *Assassin's Creed Odyssey*. Canadá, 2018.
- VEYNE, Paul. **Os gregos acreditavam em seus mitos?** São Paulo: Editora Unesp, 2014.

WOODCOCK, Jamie. **Marx no Fliperama: videogames e luta de classes**. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.